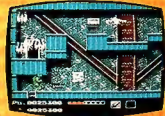
GRÁTIS
SUPER ADESIVO DO ALEX KIDD
NOVO RANKING: OS 10 MAIS NO BRASIL E EUA
VÍDEO NEWS APRESENTA
ANO 1 • Nº 2
APENAS Cr$ 430,00
VideoGame
SIGLA EDITORA
Neo-Geo
CONHEÇA ESTE 5ª GERAÇÃO
MAIS 74 JOGOS NOVOS
NINTENDO, SEGA, MEGA DRIVE E ATARI
DICAS PARA FAZER MAIS PONTOS E FUGIR DOS PERIGOS
30 RECORDES
CONHEÇA OS MELHORES RESULTADOS
GAME BOY
JOGOS DE BOLSO QUE TROCAM CARTUCHOS
MELHORES MOMENTOS
APRENDA A GRAVAR EM VÍDEO AS CENAS DOS SEUS JOGOS
ÓCULOS 3D
VOCÊ DENTRO DA TELA
CARTAS DOS LEITORES
TRUQUES DE CADA UM COMENTADOS PELA NOSSA EQUIPE
Mega Man
Manaus, Santarém, Boa Vista, Rio Branco, Ji-Paraná, Porto Velho e Macapá (Via Aérea) Cr$ 559,00
2ª SUPERPROMOÇÃO REVISTA VIDEOGAME APOIO TEC TOY
ATENÇÃO
CONHEÇA A RELAÇÃO DOS 101 VENCEDORES DA 1ª PROMOÇÃO
AGORA SÃO 150 PRÊMIOS
5 MEGA DRIVE • 3 MASTER SYSTEM • 2 ÓCULOS 3D
5 PISTOLAS LIGHT PHASER • 5 MINI GAMES SÉRIE MASTER
10 MINI GAMES • 20 RAPID FIRE E 100 CAMISETAS

SENSACIONAL SUPERPROMOÇÃO II

VideoGame

AGORA SÃO MAIS 150 PRÊMIOS

1.º ao 5.º

5 Mega Drive

6.º ao 8.º

3 Master System

9.º ao 13.º

5 Pistolas Light Phaser

14.º e 15.º

2 Óculos 3D

16.º ao 20.º

5 Mini Games série Master

21.º ao 30.º

10 Mini Games

31.º ao 50.º

20 Rapid Fire

51.º ao 150.º

100 Camisetas VIDEOGAME

Participe desta nova e ainda mais sensacional Superpromoção da **VIDEOGAME** e da TEC TOY: basta responder corretamente as perguntas, que estão encartadas nesta edição de **VIDEOGAME**, e ir correndo aos CORREIOS enviar sua carta. As 150 primeiras serão premiadas. Mas atenção: as cartas devem ser obrigatoriamente enviadas pelo Correio, valem xerox ou qualquer tipo de cópia (só que nesse caso o selo será pago pelo participante). O critério para apuração serão as respostas certas, a data da postagem no correio e em caso de empate, sorteio.

Coloque um "X" na resposta que achar correta (somente um "X" para cada pergunta) e boa sorte! Não perca tempo. Preencha o cupom com seu nome e endereço e envie a **Sigla Editora** (Rua Alice de Castro n.º 60, Vila Mariana, São Paulo, SP. CEP 04015).

Estas são as quatro perguntas que você deve responder corretamente para concorrer aos 150 prêmios:

1) Os óculos de cristal líquido para terceira dimensão do Master System permitem que a imagem seja vista:

( ) Em 2 planos de profundidades diferentes ( ) Em preto e branco ( ) Em um plano ( ) Melhoram a imagem mas não dão profundidade

2) Como fazer aparecer o jogo Labirinto que vem na memória do Master System?

( ) Ligar e desligar o console. Ao religar, aparece na tela "SEGA"; manter pressionados os botões 1 e 2 e o direcional para cima.

( ) Pressionar o botão 1 e 2 e o direcional para baixo ( ) Basta ligar o console ( ) Pressionar 1 e 2, select e start com o console desligado.

3) No jogo Psycho Fox, do Master System, a raposa pode se transformar em quais animais:

( ) Tigre, leão e zebra ( ) Onça, passarinho e macaco ( ) Coelho, jacaré e hipopótamo ( ) Tigre, macaco e hipopótamo

4) Quais os dois jogos para Master System que receberam o maior destaque nesta edição de **VIDEOGAME?**

( ) Supercross e E-Swat ( ) E-Swat e Kenseiden ( ) Thunder Blade e Super Tennis ( ) Astro Warrior e SpellCaster

INDEX

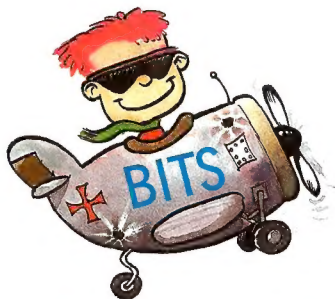
FASE 2

Tudo ficou em silêncio. Repórteres, fotógrafos, outros jogadores, todos torciam deixando escapar de vez em quando apenas um "vai!" entre os dentes, enquanto a música do "Teenage Mutant Ninja Turtles II" dominava o ambiente. Toni Ricardo Cavalheiro, 13 anos, um dos jogadores de **VIDEOGAME**, enfrentava o Destruidor, o último e mais temível inimigo do jogo. Quando, finalmente nesta sétima e última fase, o vilão foi derrotado, a "torcida" explodiu em palmas. Até o fotógrafo Norberto Marques, empolgado, quase esquece de documentar este momento, parte importante desta edição de **VIDEOGAME**.

Cenas como essa, com certeza, acontecem na casa de cada um dos leitores de **VIDEOGAME**, com toda a família e amigos participando. E a equipe, que já gostava dos jogos, tinha razões extras para procurar fazer melhor o "serviço": o grande sucesso da edição n.º 1 de **VIDEOGAME**, e o grande número de cartas que não param de chegar à redação.

Por isso, nesta segunda edição de **VIDEOGAME** está mantida a mesma estrutura básica: todas as dicas, truques, códigos, entre outras informações, para ajudar cada um dos leitores a também chegar ao final dos jogos. Cada sistema de jogos vem identificado por cores (os Nintendo tem fundo amarelo; os Sega Master System em azul; os Mega Drive em vermelho; e os Atari em verde). E a pedidos de muitos leitores estão criadas duas novas seções: a de Cartas, onde os leitores perguntam e informam as dicas dos seus jogos favoritos, e a de Recordes, tanto para Nintendo como para os Master System, para que cada um possa conferir seu próprio desempenho.

Os editores

DIVULGAÇÃO

Powertron: formato anatômico.

Lançamento: novo controle.

A indústria eletrônica Still, de São Paulo (SP), está lançando no mercado três novos modelos de controles ("joysticks") para os consoles compatíveis com Nintendo, Master System e Atari.

Entre as características principais, o Powertron, como foi batizado, possui formato anatômico, ventosas na base para fixação sobre mesas, dando maior estabilidade, acionamento suave e botões de disparo com resposta rápida.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Console arrojado de 16 bits: alta resolução de imagem e muita emoção.

NEO-GEO

Imagine um jogo com até 4.096 cores simultâneas na tela, efeitos tridimensionais, com até quatro planos diferentes se movimentando, som estéreo da melhor qualidade — são 16 canais de som, sendo sete apenas para sintetizar vozes, e, de quebra, um controle que necessita de quatro dedos, fora os da outra mão que vai operar o direcional, para ser acionado. E, se já está difícil de acreditar, há muito mais.

Estas são algumas das características do Neo-Geo, um videogame de quinta geração, de 16 bits, produzido pela empresa japonesa SNK. Trata-se, evidentemente, de um equipamento muito sofisticado. E não é para menos: para realizar tantas façanhas, o Neo-Geo conta com dois processadores de 16 bits (mas que não o torna um console de 32 bits). Um deles controla o jogo e suas alternativas, como a movimentação dos objetos e "atores" em cena, enquanto que o outro controla toda a movimentação do cenário. O resultado é um belíssimo e muito colorido jogo tridimensional, que pode ser visto — e jogado — sem o uso de qualquer tipo de óculos especial.

Os cartuchos também não ficam atrás: os mais simples, que acompanham o console, têm 46 mega de memória (só para se ter uma idéia, os jogos mais sofisticados de terceira geração têm 4 mega de memória), mas os mais sofisticados podem ter até 330 mega!

O Neo-Geo conta ainda com uma vantagem adicional. Há um pequeno cartão de memória, que pode ser gravado pelo usuário. Trocando em miúdos, se o jogo não chegou ao final, um simples comando faz com que ele fique armazenado nesse cartão, podendo ser continuado, a qualquer tempo — e mesmo que se desligue o console — do ponto em que parou. É o "Memory Card".

Toda esta sofisticação já pode ser encontrada no Brasil, e os dois jogos disponíveis (Magician Lord, de aventura, e Nam'75, de guerra, ambos de 46 mega) foram avaliados por **VIDEOGAME**. São jogos de muita ação, difíceis de serem jogados — as combinações de movimentos são muitas, pois há quatro botões no controle, e difíceis de serem memorizadas. Mas isso apenas representa um desafio a mais, já que estar à frente de qualquer um deles é uma experiência que pode fascinar qualquer pessoa. E o que mais empolga é o som, sempre muito envolvente. O estéreo reforça a sensação de realidade, e a potência disponível em um bom equipamento de áudio (ao qual o Neo-Geo pode ser conectado) pode trazer qualquer um para dentro do jogo.

O único fator que pode esfriar os ânimos de muita gente é o preço: em fevereiro, um console acompanhado de um cartucho não saía por menos de 1.500 dólares (Cr$ 330 mil, ao câmbio oficial do dia 22 de fevereiro). Mas, como tudo na área de informática, a tendência é a popularização do equipamento e a consequente queda de preço. Vale a pena esperar.

Garotos sorteiam o vencedor. Mais de 40 mil cartas foram enviadas (ao lado).

SUPER PROMOÇÃO

O mineiro César Prudente Rodrigues, de Uberlândia (MG), faturou o Mega Drive da superpromoção da revista **VIDEOGAME** e da Tec Toy. Sua carta foi sorteada entre as 225 que estavam com as respostas corretas e que foram as primeiras a chegar, exatamente no primeiro dia da promoção. O critério de seleção destas cartas entre as mais de 40.000 recebidas foi, justamente, a data de envio (pelo carimbo dos correios). Jonny Ken Itaya, de São Bernardo do Campo, SP, foi o segundo colocado, e ganhou um console Master System.

O sorteio foi realizado na sede da Sigla Editora Ltda, pelos jogadores colaboradores da revista, todos garotos entre 11 e 13 anos. Estavam presentes Stefano Arnhold, diretor da Tec Toy; Maria Célia Furtado e Josias Silveira, diretores da Sigla Editora.

Além destes dois felizardos, outras 99 cartas foram premiadas. Os prêmios são os seguintes: 3.º) Um óculos 3-D; 4.º) um cartucho Double Dragon; 5.º) uma pistola Light Phaser; 6.º ao 10.º) acessórios Rapid Fire; 11.º ao 20.º) portáteis Mini Game; 21.º ao 95.º) assinaturas trimestrais das revistas **VÍDEO NEWS, DUAS RODAS** ou **OFICINA MECÂNICA**, uma delas, a escolher; 96.º ao 101.º) camisetas **VIDEOGAME**. Os leitores premiados da capital e da Grande São Paulo devem retirar seus prêmios na sede da Sigla Editora Ltda, com Arlete Lopes, à Rua Alice de Castro, n.º 60, Vila Mariana, CEP 04015, — São Paulo, SP. Os prêmios dos leitores do interior de São Paulo e outros estados serão enviados por Sigla/Tec Toy. Agora, é só conferir se o seu nome está na lista!

QUEM GANHOU

1. Cezar Prudente Rodrigues — Uberlândia/MG; **2.** Jonny Ken Itaya — São Bernardo do Campo/SP; **3.** José Rodrigo — São Paulo/SP; **4.** Pedro U. R. Almeida — São Paulo/SP; **5.** Michel R. Duarte — Osasco/SP; **6.** André Osvaldo B. Guimarães — São Paulo/SP; **7.** Wilson L. Paternez — São Caetano do Sul/SP; **8.** Ricardo Jesus Camargo dos Santos — São Paulo/SP; **9.** Renato Rubim Ribeiro de Almeida — Niterói/RJ; **10.** Moisés F. Brito — São Paulo/SP; **11.** Ricardo de Oliveira Costa — São Paulo/SP; **12.** Marcelo de França Costa — Rio de Janeiro/RJ; **13.** Jovino Rodrigues da Silva — Rio de Janeiro/RJ; **14.** Alexandre Taschner — São Paulo/SP; **15.** Marcos Cláudio da Silva Santos — São Paulo/SP; **16.** Marlon H. Ferreira — São Paulo/SP; **17.** Luciano Silveira da Silva — Rio de Janeiro/RJ; **18.** Marco Aurélio Mendonça — São Paulo/SP; **19.** Rodrigo B. M. Teixeira — Rio de Janeiro/RJ; **20.** Nan Leite da Silva — São Paulo/SP; **21.** Márcio Perez da Cruz — Rio de Janeiro/RJ; **22.** Luiz Gustavo A. da Silva — Rio de Janeiro/RJ; **23.** Fernando Borba Rodrigues — Rio de Janeiro/RJ; **24.** Marcos Leandro Kurlinaitis Fernandes — São Paulo/SP; **25.** Fernando Leite da Silva — São Paulo/SP; **26.** Fábio A. Mamczur — São Paulo/SP; **27.** Marcelo Chimim Tsai — São Paulo/SP; **28.** Roberto B. Assaf Jr. — São Paulo/SP; **29.** Gustavo Antonio Mesquita D. Lopes — Rio de Janeiro/RJ; **30.** David Ting Ling — Santo André/SP; **31.** César dos Santos — São Paulo/SP; **32.** Solival Anacleto da Silva — Rio de Janeiro/RJ; **33.** Álessandro da Rocha Branco — Niterói/RJ; **34.** Eduardo de Sales Cavalcanti — Rio de Janeiro/RJ; **35.** Hwang Jen Sung — Rio de Janeiro/RJ; **36.** Alessandro Melo de Andrade — São Paulo/SP; **37.** Paulo Jones Camargo — São Paulo/SP; **38.** Ricardo Bercht — São Paulo/SP; **39.** Weliton Aguiar da Silva — São Paulo/SP; **40.** Rodrigo Akihiro Irezawa — São Paulo/SP; **41.** Marcos Wayne Polly de Freitas — Rio de Janeiro/RJ; **42.** Daniel Trevisan Teixeira — Rio de Janeiro/RJ; **43.** Pablo Corrêa da Cruz — São Paulo/SP **44.** Geraldo José Dolce Uzum Martins — São Paulo/SP; **45.** Jefferson Cordeiro Filho — Rio de Janeiro/RJ; **46.** Fábio Solagaistua de Tuatos — Rio de Janeiro/RJ; **47.** Mário Augusto Maruta — Santo André/SP; **48.** Rodrigo P. C. P. Antunes — São Paulo/SP; **49.** Celso Guilherme G. Fernandes — São Paulo/SP; **50.** Romeu Landini Jr. — São Paulo/SP; **51.** Johann D. Falbo — São Paulo/SP; **52.** João Rodrigo B. Dias da Silva — Rio de Janeiro/RJ; **53.** Gil Bertomolan Neto — São Paulo/SP; **54.** Alexander dos Santos Mello — Rio de Janeiro/RJ; **55.** Daniel Lima Azevedo — Rio de Janeiro/RJ; **56.** Felipe Guerra da Cunha — Rio de Janeiro/RJ; **57.** Marcos R. A. Barrera — Rio de Janeiro/RJ; **58.** Marco Fernandes — Guarulhos/SP; **59.** Allan Chryst Gonçalves da Silva Ramos — São Paulo/SP; **60.** Daniel Bressane Bezerra — Rio de Janeiro/RJ; **61.** Marco Fioravante Villela de Julio — Rio de Janeiro/RJ; **62.** César P. Ferreira — São Paulo/SP; **63.** Maximiliano Chmera Braga — Mauá/SP; **64.** Eduardo Pereira Linha — São Paulo/SP; **65.** Caio Vale Barcellos — São Bernardo do Campo/SP; **66.** Roberto Leal de Carvalho — Rio de Janeiro/RJ; **67.** André Luiz Rodrigues da Cruz — São Paulo/SP; **68.** Luiz Cláudio Teixeira Rodrigues — Rio de Janeiro/RJ; **69.** Altamiro dos Santos Nunes Jr. — Rio de Janeiro/RJ; **70.** Rogério Marcos da Costa Bastos — São Paulo/SP; **71.** Pericles Rocha — São Paulo/SP; **72.** Clodoaldo Souza Lopes — Barra Mansa/RJ; **73.** Alexandre de Barros Orejinhos — Rio de Janeiro/RJ; **74.** Davi Gimenes Rodrigues — São Paulo/SP; **75.** Ricardo Cosme Lima Alécio — Rio de Janeiro/RJ; **76.** James Gomes da Silva — São Paulo/SP; **77.** Alessandro C. Montilha — São Paulo/SP; **78.** Hélcio Henriques Moraes — Rio de Janeiro/RJ; **79.** Alessandro Wagner Lima dos Santos — Niterói/RJ; **80.** Márcio Hideo Ogata — São Paulo/SP; **81.** Cícero Raimundo da Silva — Guarulhos/SP; **82.** Alexandre Mendes da Silva — Volta Redonda/RJ; **83.** Claudionor Antonio de Moura — São Caetano do Sul/SP; **84.** Ângelo M. Soares — Rio de Janeiro/RJ; **85.** Marcos Alexandre Gomes Cotes — São Paulo/SP; **86.** Diogo Silva Simões — Rio de Janeiro/RJ; **87.** Pablo Gomes — São Paulo/SP; **88.** Jaqueline Ramos — Rio de Janeiro/RJ; **89.** Arnaldo Marcello Pacheco — Rio de Janeiro/RJ; **90.** Gabriel J. B. Mariano — São Paulo/SP; **91.** André Reis Sakaya — Rio de Janeiro/RJ; **92.** Ivan Ribeiro dos Santos — Rio de Janeiro/RJ; **93.** Frank Yoneishi Ishida — São Paulo/SP; **94.** Alan Maximiano Duz — São Paulo/SP; **95.** Jorge Silva Moita Cardoso Netto — Rio de Janeiro/RJ; **96.** Alberto Santos — Rio de Janeiro/RJ; **97.** Bernardo Antonio Costa de Souto e Silva — Rio de Janeiro/RJ; **98.** Renê Monteiro — São Paulo/SP; **99.** Fernando Siqueira Salles — São Paulo/SP; **100.** Paulo André Malena Rossi — São Paulo/SP; **101.** Bruno Guarido de Andrade — São Paulo/SP.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Jogos em laser

A empresa japonesa Nintendo Corp., fabricante dos consoles de terceira geração que levam o mesmo nome e também do Super Famicom, um console de 16 bits (quarta geração) — este ainda inédito no Brasil, prepara sua nova cartada para o mercado japonês. Trata-se de uma união com a megaempresa Sony, tradicional fabricante japonês de equipamentos de vídeo e áudio.

O objetivo desta união é desenvolver um sistema a laser para o Super Famicom. Os jogos serão gravados em um disco laser (CD), aumentando em muito a qualidade de imagem e, principalmente, de som. A idéia não é nova: a empresa japonesa NEC já utiliza sistemas a laser em seus consoles de 8 bits, o PC Engine (para o mercado japonês) e o TurboGrafx, para o mercado americano.

Álbum de games

A Dimensão Vídeo e Informática Ltda. está lançando duas novidades que vão "agitar" os gamemaníacos. Uma delas é um álbum de figurinhas contendo fotos, dicas e informações sobre jogos. O álbum terá 48 figurinhas em PVC flexível, de encaixe no álbum e as repetidas podem ser trocadas na própria Dimensão Vídeo.

Além do álbum, a locadora criou o Gamecard, ou seja, cartões em PVC rígido, também com fotos e dicas. Ele sai com 14 jogos do sistema Nintendo e 10 Mega Drive.

A Dimensão anuncia ainda, para breve, o aluguel de consoles Mega Drive. Agora, é aguardar.

Endereços: rua Santa Virgínia, 107 (011—217-7161); rua Afonso Celso, 771 (011—884-8151); rua Xavier de Toledod, 210/23 (011—36-3226), todas as lojas localizadas em São Paulo, SP.

O efeito 3D nos Nintendo é conseguido com óculos de duas cores: vermelho e azul.

TERCEIRA DIMENSÃO

Transformar a tela plana de um televisor em um ambiente com três dimensões, onde o jogo se desenrolaria com muito mais realismo, ainda é um grande desafio para empresas fabricantes de consoles e programadores (os que fazem os jogos). Não que eles não tenham tentado — tanto a Sega como a Nintendo têm sistemas de simulação de três dimensões, que são obtidos com o uso de óculos especiais — mas a idéia não é tão fácil assim de ser executada. E, pelo menos para os games de 8 bits — como os Nintendo e Master System — os resultados não são satisfatórios.

Como funciona

Tanto o sistema utilizado pela Sega (Master System) como o sistema utilizado pela Nintendo baseiam-se em duas imagens diferentes sobrepostas na tela, que são sincronizadas através do uso do óculos. A maneira de sincronizá-las é que é diferente. A Sega utiliza uma imagem fixa na tela, a do primeiro plano, enquanto que a imagem do segundo plano aparece sobreposta e piscando em intervalos regulares. Com o uso de óculos de cristal líquido — que piscará no mesmo intervalo que a segunda imagem, mas alternadamente — o segundo plano se fixa, mais atrás do que o primeiro.

O sistema utilizado pela Nintendo é mais simples. O jogo é montado com duas imagens sobrepostas, mas que não piscam. Uma delas é sensível ao azul e a outra ao vermelho. Os óculos, bem mais simples, são apenas uma armação de papelão com "lentes" plásticas, uma azul e outra vermelha. Ao se olhar para a tela com eles, a lente vermelha sincroniza uma das imagens com a outra, recebida pela lente azul, mas em dois planos diferentes. A imagem formada pela lente vermelha estará mais à frente.

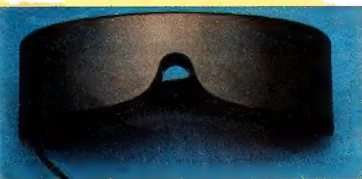
Na prática

Os resultados práticos destes dois sistemas ainda estão longe do ideal. Em um teste prático, em que dois jogadores testaram os mesmos jogos (Out Run 3D para o Master e Rad Racer para o Nintendo, dois jogos de corrida muito parecidos) em telas 3D e 2D, ficou constatado que os dois sistemas mais atrapalham do que ajudam. Toni Ricardo Cavalheiro, de 13 anos,

Os maiores sucessos em Nintendo

BRASIL		ESTADOS UNIDOS
Mega Man III	1	Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos
Castlevania III: Dracula's Curse	2	Teenage Mutant Ninja Turtles II
Teenage Mutant Ninja Turtles II	3	Ultima
Mega Man II	4	Yo! Noid
Super Mario Bros. 3	5	Super Mario Bros. 2
Godzila	6	Legend of Zelda
Rad Racer	7	Super Mario Bros. 3
Teenage Mutant Ninja Turtles	8	Battle of Olimpus
Chip'n Dale Rescue Rangers (Tico e Teco)	9	Tetris
Bugs Bunny — Birthday Blowout (Pernalonga)	10	Wheel of Fortune

Fonte: Brasil — pesquisa **VIDEOGAME**; EUA — revista Video Games & Computer Entertainment (janeiro de 1990).

BITS

afirma que joga muito melhor sem qualquer tipo de óculos: "Eles acabam confundindo ainda mais e, embora haja um efeito tridimensional, ele não é tão bom. A imagem fica parecendo que está torta. Isso para o Nintendo. Os óculos do Master são melhores, não confundem tanto".

Fernando Paternostro Araújo, de 11 anos, é da mesma opinião: "A gente tem a sensação de profundidade, mais com os óculos do Master do que com os óculos do Nintendo, mas os dois atrapalham para jogar. No Master, o visual é mais bonito!"

Outro ponto que ficou claro durante o teste é que os óculos dos dois sistemas acabam cansando a vista dos jogadores que não aguentam ficar muito tempo usando-os. E, depois de tirá-los, principalmente os Nintendo, a vista fica embaçada por algum tempo, adaptando-se à imagem natural.

De qualquer maneira, pelo menos para efeito visual, jogar um cartucho tridimensional não deixa de ser uma experiência interessante, tanto no Master System como no Nintendo.

No Master System o óculos é de cristal líquido e permite que a imagem seja vista em dois planos diferentes.

Game Boy: portátil com som estéreo e muitos cartuchos.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

OS MINIS

Se a namorada demora a se aprontar, o médico a atender, ou por qualquer razão há um tempo livre no qual não há nada para fazer, o problema está resolvido para quem tem um dos muitos "games" portáteis que podem ser adquiridos no mercado. Todos eles têm uma característica em comum: são compactos, leves e fáceis de transportar.

Mini Game

A Tec Toy, empresa que produz no Brasil, os consoles e "games" da japonesa Sega (Mega Drive e Master System), está lançando no mercado os Mini Games, uma série de joguinhos portáteis, bastante simples, mas muito divertidos. De tamanho reduzido — mais ou menos o tamanho de um controle dos consoles normais, o Mini Game possui tela de cristal líquido, dois botões direcionais e um botão de tiro. Cada "consolinho" pode ter até dois jogos na memória, com variação progressiva da velocidade — à medida que se joga, a dificuldade vai aumentando. Alguns dos títulos em cartaz: World GP, de corrida; Super Tennis, de esporte e Caça-Vampiro, aventura.

Game Boy

A Nintendo também tem o seu portátil, que pode ser trazido do Exterior. E que, apesar do tamanho reduzido, é bastante sofisticado. De fato, o Game Boy não é apenas um joguinho compacto, mas um console compacto — ele é do tamanho aproximado de um "walkman" — que inclusive funciona com cartuchos. Os jogos vêm em pequenos cartuchos que são conectados na parte traseira do aparelho, podendo ser trocados ao gosto do jogador — como nos grandes.

O "joystick" vem no próprio corpo do aparelho, que tem tela de cristal líquido, e incorpora todas as funções do controle normal, com o direcional em forma de cruz (como nos controles Nintendo) e, logo ao lado, os botões "A" e "B".

E jogos para o Game Boy é o que não falta. Quase todos os bons cartuchos para os consoles Nintendo normais possuem versão para o compacto. Assim, Tartarugas Ninja, Castlevania, Mario Bros., Robocop e muitos outros astros do "videogame" cabem agora no seu bolso. E podem entrar em ação no mesmo "bat-canal", a qualquer "bat-hora" e em qualquer "bat-local"

No Mini Game o jogo já vem na memória.

Super Mário Bros. 1

Senti falta de uma seção de cartas na **VIDEOGAME** n.º 1 e gostaria que fosse incluída nos números seguintes. Também solicito que publiquem minha mensagem: atenção, jogadores de Super Mário Bros. 1! Não estou conseguindo sair da fase 8-1. Alguém pode me ajudar? Gostaria de trocar dicas dessa aventura dos super irmãos Mário e Luigi. Escrevam-me.

Bruno Thiago Vieira da Costa
Rua Mandurucus, 1.171,
CEP 66010, Belém, PA

Pronto, aqui está a seção de cartas. Nosso colaborador Toni Ricardo Cavalheiro aconselha que você tenha um pouco de paciência nessa fase. É só questão de habilidade da 8-1 até a 8-4, não há segredos. Na 8-4, quando você chegar lá tem uma ordem certa de entrada nos tubos.

Depois da primeira plataforma, entre no cano logo em seguida, depois vá andando até quando aparecer um cano no alto. Seu pulo será insuficiente para entrar nesse cano, mas há um truque: dar uma cabeçada à esquerda do cano alto, que aparecerá um quadrado. Suba no quadrado e entre no cano. Você sairá na água, vá até o final e entre no cano, depois você sairá da água e deve entrar no cano que fica depois do buraco, que você já sairá no dragão. Aí é só pegar o machado e pronto, chegou ao fim do jogo. Seu endereço está publicado para quem quiser.

Super Mário Bros. 2

Olá, pessoal. Meu tio Plauto comprou o Super Mário 2 e eu gostaria de saber todos os macetes. Até agora, só sei ir até o segundo mundo. Ah, adorei a revista. Genial.

Gisela L. Lopes Cabral
Tanque, RJ

Aos poucos você dominará o jogo inteiro, não desista. Nesta edição da VIDEOGAME **você encontra várias dicas do Super Mário Bros. 2. Bom jogo e obrigado pela carta.**

Super Mário 3

Na edição n.º 1, página 14, na foto do "game" Super Mário 3, na primeira coluna, quarta fileira, vemos que é um atalho para outras telas. Como conseguir esse atalho?

Paulo Fernando G. Konig
São Paulo, SP

Você cita o mundo 1, fase 3. Para conseguir o atalho, abaixe-se no retângulo branco no final da fase e permaneça assim por cinco segundos. Você irá para trás do cenário e poderá ir até o final da fase, como descrito no texto da VIDEOGAME **n.º 1. Na parte preta, você tem de dar uma cabeçada num quadrado com uns objetos rodando dentro. Só que você não estará vendo o Mário e terá de calcular sua posição. Daí irá para a cena da foto que você citou, onde pegará uma flauta e, ao tocá-la, irá para a Warp Zone.**

Double Dragon II

Quero saber todos os golpes que podem ser feitos no meu joystick no jogo Double Dragon II, sistema Nintendo.

Cristiano Parreira Cortez
Rio de Janeiro, RJ

Vamos à relação: A e B juntos, pulo; A, com o personagem virado para a direita, soco; botão B, com o personagem à esquerda, chute; A e B juntos e quando estiver no ar, ficar apertando só o A, dá uma giratória; se estiver próximo ao adversário e apertar os dois juntos, joelhada; com o direcional à direita, fique dando socos no inimigo até que o personagem pegue o adversário pelo cabelo e fique dando joelhadas em seu rosto; os dois juntos (A e B) e direcional, voadora.

Pistola em Atari

Quero saber se a pistola do Master System e o óculos 3D (terceira dimensão) servem no Atari 2600S.

Luís Antonio Neto e
José Eduardo de Oliveira
São Sebastião, SP

A pistola do Master System pode ser encaixada no Atari mas adquire a função do botão único do controle, ou seja, faz apenas a personagem pular na tela. Quanto aos óculos 3D, não há como ser encaixado no Atari 2600S, e o próprio sistema Atari não permite este tipo de recurso. Veja reportagem sobre 3D nesta edição.

Labirinto secreto

Fiquei com uma dúvida. Na **VIDEOGAME** nº 1, vocês dizem na página 11 que no console Master System há três jogos na memória: Hung On, Safari Hunt e Labirinto. Como faço para jogar o Labirinto?

Mateus Rodrigues Alves, Canoas, RS;
Fábio Emílio Superbi, São Paulo, SP

Para ter acesso ao jogo Labirinto, antes de ligar o Master, coloque o direcional para cima e aperte 1 e 2, e ligue o console. O jogo aparecerá. Vejam mais detalhes na seção "Sega".

Ninja Gaiden II

Gostei do ótimo trabalho da **VIDEOGAME**, que me ajudou a escolher o cartucho Ninja Gaiden II. Só que estou pedindo uma dica para destruir o monstro e saber se cheguei ao final do jogo. Na fase 5-3, enfrento o monstro que luta com a espada negra do Caos. Ele é parecido com o chefe de todos os outros monstros porque é igual ao monstro que aparece na apresentação.

Adriano Caversan
São Paulo, SP

VIDEOGAME **agradece e sente ter cumprido seu papel ao ser útil em sua escolha. Sua dica: você deve ficar no canto direito inferior da tela, encostado na parede. Quando o monstro estiver no meio da tela, você pula, dá três espadadas nele e volta para o mesmo lugar da parede, onde os tiros do monstro não o acertarão. Você neste momento ainda está longe do final. Ele vai até a 6-4 e o monstro ressuscita mais duas vezes, uma como Ashtar e outra como aranha gigante.**

Locadora

Pretendo abrir uma locadora de cartuchos de videogame e gostaria de saber se vocês podem me informar onde comprar os cartuchos por melhor preço, quais são os mais alugados, e o que é necessário para equipar uma locadora?

Paulo Roberto V. Santos, Cabo Frio, RJ;
Ademir Francisco Valcanais, Timbó, SC;
Jorge H. Seidler, Novo Hamburgo, RS;
Lucas Silva Canavarro, Belém, PA

A estrutura básica de uma locadora de cartuchos de videogame é a mesma de uma locadora de fitas de videocassete. De forma simplificada, é necessária uma "chapeira" com os títulos e um resumo do jogo para que os jogadores possam fazer sua escolha, de acordo com cada sistema (Sega, Nintendo...); ter uma ficha de cada cliente; cobrar uma taxa por dia de locação; e manter um permanente controle sobre os jogos que estão disponíveis e os que estão locados. Para saber quais são os jogos mais alugados, confira a lista dos maiores sucessos publicada na seção "Bits" da VIDEOGAME, **e os próprios jogos publicados na revista. Há também empresas especializadas em dar assessoria a quem pretende montar uma locadora. Uma delas é a Progames (Rua Albion nº 65, 2º andar, cj. 24, Lapa, São Paulo, SP, CEP 05077, fone 011—831-5787 e 261-7935), que atende interessados de todo o Brasil.**

Shinobi

Gostaria de receber informação sobre o jogo Shinobi do Master System: como vencer a última fase? Gostaria de dar uma sugestão à revista: colocar os recordes dos principais jogos.

Gustavo Modesto Guimarães Frederico
Belo Horizonte, MG

Você deve jogar desde o começo procurando chegar ao final com pelo menos uma das três armas (espada, chako ou corrente), os quais ajudarão bastante na destruição do último monstro. Sua sugestão (e de outros leitores) foi atendida: os recordes estão na página 50.

Quantos bits?

Quero tirar uma dúvida quanto a um assunto que li na página 7 da revista **VIDEOGAME** nº 1. O texto sob o título Neo-Geo a 5ª Geração diz que foi lançado no Japão este videogame de 16 bits. Outra revista, no entanto, fala que o Neo-Geo é de 32 bits. Quem está certo?

Jair A. Almeida
São Paulo, SP

Conforme afirmado na VIDEOGAME **nº 1, o Neo-Geo é um videogame de 5ª geração de 16 bits. A confusão pode surgir porque no Neo-Geo existem dois processadores centrais, cada um com 16 bits, mas isto não o torna um console de 32 bits. Veja mais detalhes sobre o Neo-Geo nesta edição.**

Comunicado

*A Dimensão está retirando todos os cartuchos importados para
Mega Drive e Master System de suas lojas. Com isso,
está saindo na frente pela igualdade de oportunidades
a todas as locadoras, de qualquer porte.
A partir de agora trabalharemos apenas com os cartuchos
Tec Toy, de qualidade reconhecida por todo o mercado. Para tanto,
a Dimensão pede a compreensão de todos os seus associados,
esclarecendo que a falta de alguns títulos será provisória.
Isso porque a Tec Toy irá se empenhar no lançamento de
cartuchos, tanto para Master System como para Mega Drive.
A exemplo do que já comprovou, com o lançamento de mais
de 60 títulos para Master em apenas um ano.
A Dimensão está certa de poder contar com a colaboração
de outras locadoras nesta fase de preparação para um novo
mercado, onde, a médio prazo, teremos efetivamente a igualdade
de oportunidades a todos, e maiores possibilidades de oferecer
aos usuários um número significativo de lançamentos. Que, em
pouco tempo, poderão ser simultâneos no Brasil e no Exterior.*

DIMENSÃO

CARTAS

Dúvidas e dicas

Por que os cartuchos Magmax e Double Dragon não "pegam" em videogames Nintendo de 60 pinos, particularmente o VG 8.000 e Dynavision II? No Magmax, o jogo começa e em determinado ponto dá um tipo de **pause**, sem volta. No segundo, Double Dragon, é preciso ligar e desligar o console várias vezes. Fizemos um teste com consoles Bit System e Phanton System e não ocorreu nenhum problema. Gostaria também de enviar duas dicas: 1) No jogo Superpitfall é possível ganhar várias vidas. Basta pegar um sapo isolado e matá-lo várias vezes. A cada sete sapos,

ganha-se cinco vidas. 2) No jogo Rockman ou Mega Man, pode-se pegar várias vidas. Basta, na última parte do castelo do Dr. Willy, pegar a vida antes dos últimos monstros e voltar lá atrás usando a M. Weapon, pegando vidas quantas vezes quiser.

Cláudio H. Petraglia
Ituiutaba, MG

Tudo indica que você está usando fitas da Nintendo americana. Em alguns consoles há necessidade de um pequeno ajuste, com a colocação de uma peça extra para que estes cartuchos funcionem normalmente, o que deve ser feito por um técnico. Se não for feito este serviço podem surgir problemas também com o Teenage Mutant Ninja Turtles II e com todos os jogos da Mindscape. Tudo certo com suas dicas de jogos, você deve ser um ótimo jogador.

Endereço

Gostaria de saber o endereço do fabricante do console Master System, a Tec Toy, porque queria pedir algumas informações diretamente com eles. A **VIDEOGAME** é um excelente trabalho. Parabéns.

Alessandro Nunes Feriotto
Taubaté, SP

O endereço da Tec Toy: Av. Ermano Marchetti, 576, São Paulo, SP, CEP 05038. A Tec Toy tem a Hot Line, um serviço exclusivamente para dar informações por telefone aos jogadores de Master System e Mega Drive. O número da Hot Line: 011—260-3877. E obrigado!

Predator

Estou escrevendo para dar uma dica do jogo Predator — Arnold Schwarzenegger Ela serve para os mais curiosos que querem chegar ao final do jogo. Serve para qualquer fase e qualquer lugar menos no **big mode**. A dica é só apertar o botão direcional para cima e o botão A. Tomara que seja útil.

Antonio Tinoco de Lacerda Neto
Rio de Janeiro, RJ

O segredo dessa sua dica é a rapidez: o botão direcional deve ser colocado para baixo, para cima e apertando simultaneamente o botão A.

Mega em Phantom

Vocês poderiam me informar se o joystick do Mega Drive entra perfeitamente no Phantom System? Adorei a revista.

Victor Pimentel de Cerqueira
Rio de Janeiro, RJ

O joystick do Mega encaixa mas não funciona no Phantom System, e a experiência não é recomendada. Cada controle codifica certas mensagens ao console e se os sistemas forem diferentes, como nesse caso, o console pode até ser danificado. A equipe da VIDEOGAME **agradece o elogio.**

Assinatura

Quero parabenizá-los pela excelente revista **VIDEOGAME**. Aliás, já li e reli a revista umas 10 vezes e mal posso esperar o número 2. Gostei de tudo. É possível fazer uma assinatura? Vocês poderiam me fornecer o endereço do fabricante dos cartuchos Phantom System?

Vanildo Sinfronio do Nascimento
Recife, PE

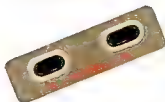
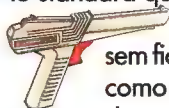
A revista VIDEOGAME **agradece os elogios. Por enquanto,** VIDEOGAME **só pode ser adquirida em bancas, já que ainda não há assinaturas. Mas sua sugestão está sendo estudada. E anote o endereço da Gradiente, fabricante do Phantom System: rua Henrique Monteiro, 90, São Paulo, SP, CEP 05423, fone 011—212-9878. O da Tec Toy também está publicado nesta seção.**

Nota da redação

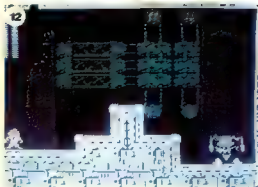
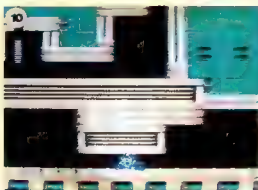
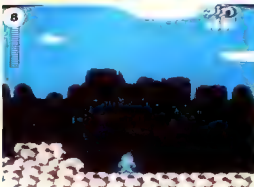
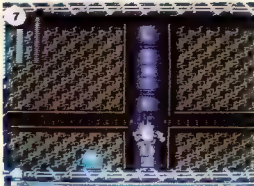
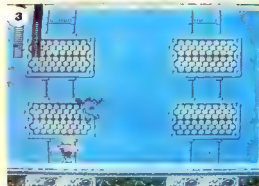
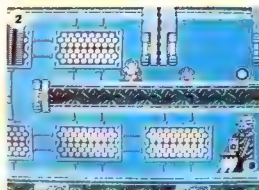
Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro n.º 60, São Paulo, SP, CEP 04015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.

BBC

SALVE-SE QUEM PUDER.

Você corre perigo.
Famosa no mundo inteiro, a mais avançada tecnologia em vídeo game ataca o Brasil com o nome de Bit System.
São monstros, mísseis, flores carnívoras, bombas e naves espaciais, armadas para desafiar sua inteligência e sangue frio nesse jogo de sobrevivência.
É matar ou morrer.
E por mais que você ganhe, vai ser impossível resistir aos poderes de um Bit System.
Afinal, ele é o único vídeo game com cartucho embutido, que fica sempre protegido. É o único que traz dois joysticks com botão turbo, verdadeiro acelerador de emoções, presente tanto no modelo standard quanto no controle remoto sem fio, que é opcional, assim como a pistola Light Gun. E, como nenhum outro que desembarcou em território brasileiro, o Bit System tem mais de trinta jogos alucinantes.
Se você está mirando no que existe de mais moderno em aventura, audácia e emoção, capture um Bit System.
E esteja pronto para desafiar o medo.

dismac

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

SUA EMOÇÃO ESTÁ EM JOGO.

FOTOS NORBERTO MARQUES

MEGA MAN III

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

TIPO: Aventura

Mega Man, um simpático robô, está de volta na sua terceira aventura. E, durante 21 fases, deverá enfrentar 8 novos robôs maus, passar por uma revanche com os robôs inimigos do Mega Man II e ainda derrotar Dr. Wiley, o cientista do mal que construiu todos os robôs e planeja acabar com a paz no mundo. Fácil, não?

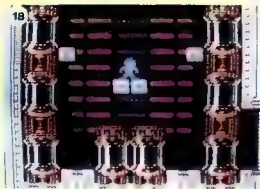
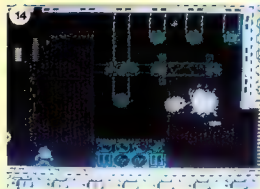
Para esta tarefa, Mega Man está mais preparado. Agora ele conta com um novo movimento, podendo escorregar por passagens estreitas. Para isso, aperte o direcional para baixo juntamente com o botão **A**. E também conta com um novo aliado: trata-se de Rush, um robô de última geração capaz de voar e transportá-lo a lugares que seriam inatingíveis.

A primeira missão de Mega Man será derrotar os oito robôs inimigos, uma fase para cada um deles. Embora ele possa escolher quem enfrentar, para alguns deles será necessário usar uma arma especial, adquirida quando se vence qualquer inimigo. Por isso, Mega Man deve enfrentar os inimigos na ordem a seguir.

Top Man — Nesta fase, há uma vida (foto 2). Você chegará facilmente ao Top Man, o primeiro inimigo. Para vencê-lo, fique no canto da tela, atirando sempre. Mova-se pouco para escapar dos peões que ele jogará em você. E, quando ele correr em sua direção, pule por cima e repita a operação, desta vez no outro canto da tela (foto 3).

Shadow Man — Ele será vencido facilmente se você usar a arma de Top Man (**Select — TO**). Basta acertá-lo seguidas vezes para passar desta fase (foto 4).

Gemini Man — Este inimigo se dividirá em gêmeos, atacando-o com tiros e pulos certeiros (foto 5). De novo, tem de ser na habilidade: fuja dos tiros e acerte qualquer um dos dois continuamente. Use a arma de Shadow Man (**Select — SH**).

Snake Man e Magnet Man — A ordem para vencer estes

dois robôs é indiferente, já que eles podem ser eliminados com a arma normal. Snake Man pode ser eliminado se você ficar no canto esquerdo da tela. Será mais fácil escapar das cobras (foto 6). Magnet Man dará um salto pequeno, seguido de outro grande. É hora de passar embaixo dele e continuar atirando, pelo outro lado (foto 7).

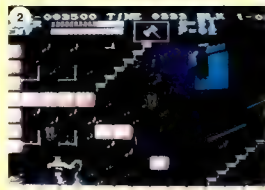
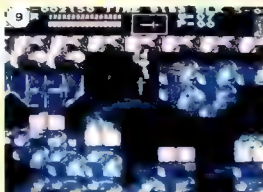
Hard Man — Nesta fase, você não precisa perder energia matando a abelhinha. Apenas volte o suficiente para tirá-la da tela (foto 8). Hard man tentará pular sobre Mega Man. Quando ele subir, passe por baixo dele, atirando pelo outro lado. Qualquer arma serve (foto 9).

Needle Man — Nesta fase, use a técnica de escorregar (foto 10). Você elimina Needle Man com a arma GE.

Spark Man — Para passar pelo local da foto 11 e prosseguir, use o Rush Jet, adquirido quando Needle Man foi vencido. E, para vencê-lo, tem de ser na habilidade. Use a arma NE (foto 12).

Você deve enfrentar agora os robôs da segunda aventura, em revanche. São mais quatro fases. O código para esta aventura está na foto 13. Depois desta fase, você ainda enfrenta mais três inimigos, um deles uma réplica má de Mega Man (fotos 14 a 17).

Fases 13 a 20 — Novamente os robôs vencidos nas oito primeiras fases (foto 18). Use as armas corretas (da esquerda para a direita): 1) Needle Man (NE). 2) Magnet Man (SP). 3) Gemini Man (SH). 4) Hard Man (HA). 5) Top Man (P). 6) Shadow Man (TO). 7) Spark Man (SP) e 8) Snake Man (NE).

Dr. Wiley — Para vencê-lo, espere o momento certo para entrar debaixo dos pinos e acertar o canhão inferior (foto 19). Com o Rush Jet, suba até o Dr. Wiley e acerte-o, descendo quando ele estiver atirando (foto 20). A surpresa: era apenas um robô. O verdadeiro vem a seguir, numa máquina mortífera. Use o Rush Jet para chegar ao local certo (foto 21) e use a arma SH. O robô dará três tiros e fará uma pausa. É hora de pular e atirar. E, quando aparecer o Dr. Wiley, a técnica é a mesma, só que com a arma SN (foto 22). Se você quiser chegar aqui "de cara", use o código (foto 23). Certamente será mais fácil ver o final do jogo!

CASTLEVANIA III: Dracula's Curse

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

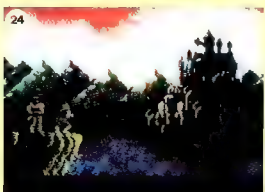
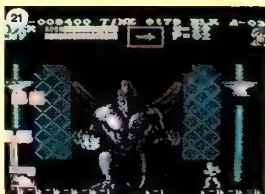
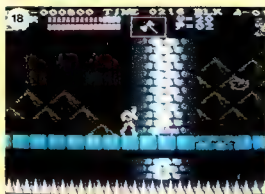
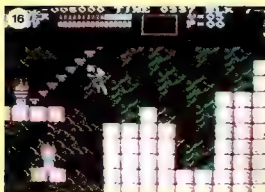
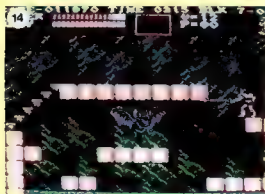
A maldição do Drácula está de volta. Desde o século XV, quando foi vencido por Simon Belmont, ele planejava sua volta para dominar a Europa. E, para enfrentá-lo, só mesmo um descendente da família Belmont. Felizmente, Trevor Belmont está vivo, e pode livrar a Transilvânia deste grande mal. Para isso, conta com a ajuda de três espíritos, que vão aparecendo durante o jogo, e com armas especiais, que devem ser usadas nos momentos certos. O jogo tem dez fases com sub-fases, mas pode ser encurtado por atalhos. A cada 20 mil pontos, uma vida extra.

Fase 1 — Nenhum inimigo importante para ser vencido nesta fase. No estágio 1.03, quebre os dois blocos inferiores para pegar a energia, usando o chicote (foto 2). E, para vencer a caveira do estágio 1.04 (foto 3), você deve estar com o chicote maior (aparecerão vários castiçais no caminho, pegue pelo menos um deles). Haverá então uma opção para escolher o caminho (foto 4). Embora o caminho de baixo seja um atalho, com o caminho de cima você passa pela fase 2 e passa a contar com a ajuda de Grant Danusty, que tem a habilidade de escalar paredes.

Fase 2 — Nada de especial até o estágio 2.04, no qual, logo após a escada com a caveira, há energia escondida na parede da esquerda, no quarto ou no quinto bloco — quebre os dois. Siga o caminho e pegue a vida no estágio 2.05 (foto 5).

Fase 3 — Aí, você já contará com Grant Danusty, mas use Trevor para vencer o inimigo do estágio 3.04. O lugar exato para ficar está na foto 6. Haverá outra opção de caminho. Escolha o de baixo, que o transportará para a fase 5.

Fase 5 — Siga até o estágio 5.05 — é só passar pelas portas. Para passar pelos espinhos, há uma dica: escolha Grant e escale as paredes, passando por cima da tela (foto 7). Aí chegará o momento crucial do jogo: você deverá enfrentar o filho do Drácula, Alucard. A foto 8 mostra a melhor posição

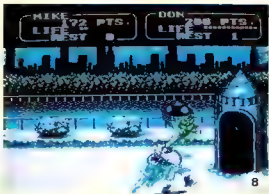
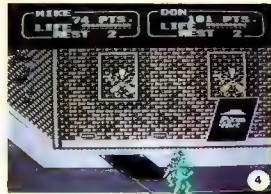
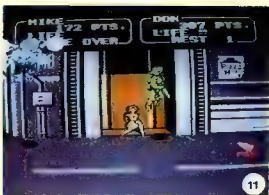
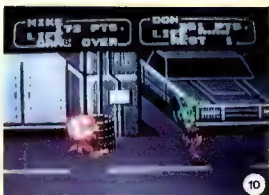
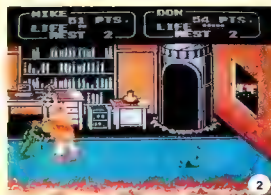
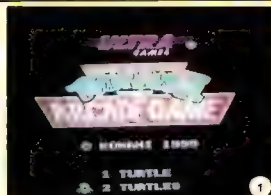
FOTOS: NORBERTO MARQUES

para acertá-lo. Depois de vencido, ele perguntará se você quer a sua ajuda. Ele tem o poder de se transformar em morcego, o que será muito útil, mas você pode recusar sua oferta e continuar com Grant. A escolha é pessoal. O consultor de **VIDEOGAME**, entretanto, prefere ficar com Grant. No estágio 5.06, por exemplo, Grant pode passar pelo teto (foto 9). E, no final, se você optar pelo caminho de baixo, irá para a fase 6, evitando um monstro.

Fase 6 — No estágio 6.01, Grant pode passar pelo teto (fotos 10 e 11). E, no 6.02, você enfrentará Frankenstein, o mais difícil inimigo do jogo. A foto 12 mostra a maneira de Trevor acertá-lo.

Fase 7 — Transfira-se até o estágio 7.04 — você pode agarrar-se nas paredes com Grant. Para enfrentar o morcego (o mesmo do final da fase 3), é fundamental pegar energia (foto 13) e ficar na posição certa (foto 14). Em cada golpe, ele se divide em morcegos menores, até quatro, que devem ser eliminados com o chicote (foto 15). No estágio 7.05, blocos de pedra cairão. Para não ser atingido, pule para o último que cair, até poder atingir o andar superior. Você não será atingido (foto 16).

Fases 8 e 9 — Na fase 8, seu inimigo será a Morte (estágio 8.03). Posicione-se no centro da tela e use o chicote. Na fase 9, estágio 9.03, use a faca, entrando em luta corporal com o inimigo.

Fase 10 — Finalmente, o tão esperado combate final. Se você preferir, use o código (foto 17), não esquecendo de que o nome deve ser **STRIDER!**. Em A.01, observe a posição da vida (foto 18). Ela será muito importante. Em A.03, você encontrará o Drácula. Atenção: mate-o com chicotadas, observando a posição certa na foto 19. Ele se transformará em outro monstro, que deve ser vencido com o chicote. Observe a melhor posição na foto 20. O último — e pior — monstro em que Drácula se transformará só poderá ser morto com o machado. Observe a posição nas fotos 21 e 22. Quando sua mão brilhar, significa que ele vai atirar raios. Prepare-se para pular e jogar os machados (foto 23). Mas, será que ele estará mesmo morto?

FOTOS NORBERTO MARQUES

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II

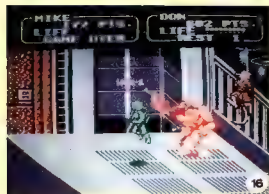
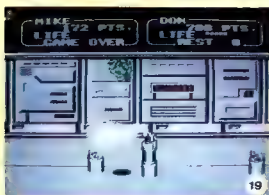
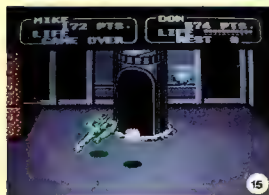
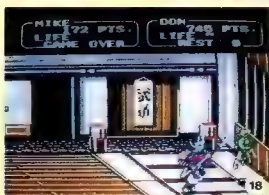
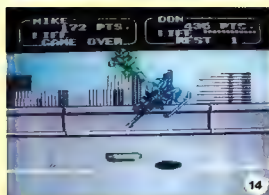
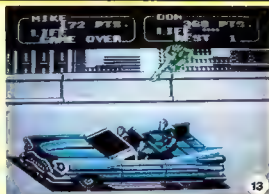
DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Luta marcial CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Nesta nova e emocionante aventura, Leonardo, Donatello, Rafael e Michelangelo, as quatro tartarugas Ninja, têm um novo confronto com o Destruidor, que parece jamais desistir de seu maligno objetivo: conquistar o mundo. E, para isso, ele não poupará esforços, seqüestrando April, a amiga jornalista das tartarugas, e até o Mestre Sprinter. Serão sete árduas fases até a batalha final com o Destruidor, que por sinal será a mais difícil. Atenção: neste jogo você só tem três "continue". Alguns comandos: **A** para pular, **B** para o golpe com a arma, **A** e **B** rapidamente para salto acompanhado de giro e golpe com arma, e **A** para pular, depois **B** junto com a diagonal inferior para qualquer lado, para dar a "voadora".

Fase 1 — Você deve, no final, enfrentar Rocksteady. Ele atira bastante, mas dará uma pausa. Acerte-o então com a voadora, fundamental neste jogo (foto 2). Mas, vencê-lo de nada adiantará: o Destruidor raptará April, que deverá ser salva mais adiante.

Fase 2 — Está dividida em duas partes. A primeira, no Times Square (em Nova York, cidade dos EUA). Não esqueça de comer as pizzas (foto 3). Mais adiante, as placas cairão da parede, revelando inimigos (foto 4). E o chefão, um javali chamado Bebop, você mata com voadoras, como Rocksteady na primeira fase (foto 5). A segunda parte acontece nos esgotos do Soho, um bairro de Nova York. Seu inimigo será o Prof. Baxter Stockman. Atinja-o, tomando cuidado para não ser tocado pelas formigas que ele atirará (foto 6).

Fase 3 — Dos esgotos, você vai para o Central Park, sempre em Nova York, e será necessário enfrentar a neve. Não caia nos bueiros, pois perderá energia (foto 7). Quando o monstro Tora for pegar a pedra, é a hora certa de dar a voadora e fugir. Repita isso até vencê-lo (foto 8). No estacionamento, você pode explodir os barris de gasolina para acabar com ini-

migos (fotos 9 e 10). Baxter estará de volta, já transformado em mosca. Ele dá um sinal quando vai atirar — são duas "bolas" brancas ao lado da sua cabeça. Espere, e então dê a voadora. Nesta fase, não se esqueça da pizza (foto 11). E April estará salva (foto 12)!

Fase 4 — O Destruidor não desistiu, tendo sequestrado Mestre Sprinter. E, na Madison Square Avenue (avenida também de Nova York), a primeira parte desta fase, cuidado para não ser atropelado, pulando os carros (foto 13). Você passará de fase montado num "skate" a jato. Observe a técnica para vencer Blackhawk, o inimigo desta fase, na foto 14: quando ele atirar, dê a voadora, escapando do tiro e o acertando ao mesmo tempo.

Fase 5 — Nesta fase, mosquitos mecânicos serão seus primeiros obstáculos. Elimine-os com movimentação constante e muitas voadoras (foto 15). Granitor, o chefão, pode ser derrotado quando abaixar a arma. Acerte-o e fuja (foto 16). Nesta tela há uma pizza, mas pegue-a somente quando sua energia estiver acabando. Assim, você lutará por mais tempo.

Fase 6 — Dois problemas: o tigre, que pode ser encurralado no canto e vencido com golpes normais (foto 17) e Shogun, o chefão. Será preciso muita habilidade para acertá-lo e não tocar sua cabeça, que se desprenderá tornando-se uma perigosa arma que poderá ser fatal (foto 18).

Fase 7 — Você atinge, finalmente, o Technodrome, a máquina do Destruidor. Cuidado com os "sprays" congelantes (foto 19). Stone Warrior, o primeiro monstro, pode ser vencido com voadoras. Ficar atrás das linhas (foto 20) o protegerá. Krang, o penúltimo inimigo, pode ser acertado no momento em que levantar as mãos e gritar (foto 21).

O inimigo mais difícil é o Destruidor, e agora é a hora. Ele se dividirá em dois, mas você só poderá acertar o verdadeiro, que será sempre o que não perder o capacete. Matar o Destruidor "errado" significa a volta dele com energia total — um péssimo negócio. A técnica é encurralar o Destruidor verdadeiro no canto da tela e aplicar-lhe seguidas voadoras (fotos 22 e 23). E, se você chegou aqui, resta receber — merecidamente — os parabéns da última tela

RAD RACER

DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS ●●●●
MÚSICA/EFEITOS ●●●●
TIPO: Automobilismo CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Escolha entre uma Ferrari protótipo 328 Twin Turbo ou uma máquina de Fórmula 1 para cumprir oito estradas diferentes, nas piores condições: tráfego pesado, noite, neblina e neve, entre outros obstáculos. Atenção, você tem tempo máximo para terminar o percurso.

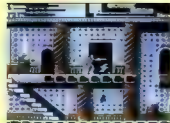
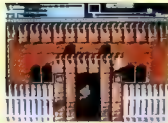
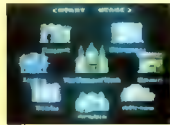
Neste jogo, é possível escolher fase: Aperte simultaneamente os botões **A** e **B**. Para iniciar o jogo, pressione então a diagonal superior direita e **START**. Para "continue", pressione **A**, **B**, **START**. A tecla **SELECT** torna o jogo tridimensional (**óculos 3D opcionais**).

FOTOS: NORBERTO MARQUES

8 EYE'S

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS ●●●●
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

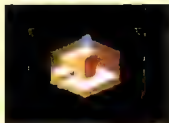
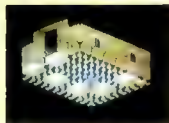
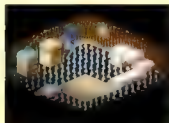
Orin e seu falcão Cutrus têm uma longa jornada pela frente. Devem vencer inimigos no Egito, Alemanha, Espanha, África, Arábia, Itália e Índia, para finalmente chegar ao castelo e libertar Hudh.

Você deverá controlar Orin e Cutrus simultaneamente, o que torna o jogo difícil. Mas, na opção para dois jogadores, o segundo controlará Cutrus, o falcão, jogando simultaneamente e ajudando Orin a cumprir seu objetivo. A senha para ganhar uma espada mais poderosa e eliminar as fases mais difíceis é: **EDAEAAAGGC**

SOLSTICE

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Estratégia (labirinto) CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

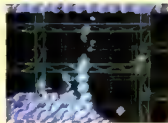
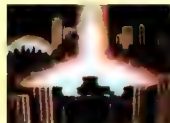
Você deve usar de magia e estratégia para visitar os seis andares e mais de 250 salas do castelo, procurando e recolhendo todos os objetos que estão escondidos. Aqui estão duas estratégias para as três salas mais difíceis.

1ª. Empurre a caixa para cima do guardião. Suba nela e pule para o bloco do canto esquerdo. Você ganhará botas para sair.

2ª. Os blocos estarão apagados. Pule na direção indicada nas fotos quando chegar naquelas salas.

FINAL MISSION

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Luta CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Durante três longos e complexos estágios, sua missão será destruir a força inimiga. Mas não será nada fácil: os obstáculos e inimigos são muitos. Este sensacional desafio pode ser vencido mais facilmente com a ajuda de um amigo, que jogará simultaneamente.

No final de cada estágio, uma grande batalha o espera: contra a arma computadorizada no primeiro, a serpente no segundo e a nave no terceiro. Não há dica, tem de ser na habilidade mesmo. Movimente-se para fugir dos disparos e acerte sempre no ponto vital (iluminado).

WHO FRAMED ROGER RABBIT?

DIFICULDADE ●●●●
GRÁFICOS ●●●●
MÚSICA/EFEITOS ●●●
TIPO: Aventura policial — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Roger Rabbit, o famoso coelho ator dos desenhos animados, deve resolver o grande mistério para salvar Jessica, sua namorada. Durante o jogo, ele deve resolver charadas para poder prosseguir.

Alguns objetos devem ser recolhidos durante o jogo para que Roger passe por determinados inimigos. Entre muitos outros, a luz e o apito vencerão a cobra, a espinha de peixe despistará o gato, e a rosa deverá ser entregue a Jessica. Para começar com todos os objetos, o código é: **GBG7B0HD 07700V 9709B9QQ**

STREET FIGHTER 2010

DIFICULDADE ●●●●●
GRÁFICOS ●●●●
MÚSICA/EFEITOS ●●●●
TIPO: Luta — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Seu companheiro foi assassinado por uma poderosa força inimiga, numa região distante da galáxia. E, para vingar sua morte, você visitará vários planetas, enfrentando vários alienígenas hostis e tendo de derrotar um poderoso inimigo em cada um deles.

Em todos os planetas, você encontrará cápsulas de neutrons, que aumentarão sua força. As bolas vermelhas por vezes conterão armas. E, para escolher fase, use o controle 2, apertando, a qualquer momento, o direcional para a direita.

WRESTLEMANIA

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
TIPO: Luta-livre CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Wrestlemania é um sofisticado jogo de luta-livre, para ser jogado por um ou dois jogadores. Você pode optar por seis lutadores de caráter e técnicas diferentes.

Ao jogar sozinho, escolha Hulk Hogan: é o mais forte. **A** e **B** apertados juntos fará Hogan dar cotoveladas. **A** sempre pressionado fará ele correr. Para a voadora, faça Hogan correr, soltando então o botão **A** e apertando-o logo em seguida. Para subir no canto do ringue, corra, solte **A** e aperte **B**. **A** e **B** alternadamente farão Hogan cair sobre o adversário na lona.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

JOURNEY TO SILIUS

DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: •••••
TIPO: Aventura/luta CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

O planeta Silius foi colonizado, mas forças terroristas conspiram contra o desenvolvimento da colônia. O pai de Jay foi assassinado, e ele deve voltar e vingar sua morte. Terá cinco estágios para isso. Este cartucho tem um "chip" adicional de som.

No final do estágio 3, há um segredo para prosseguir: escolha a "shot gun" (**PAUSE** e **SELECT**) e posicione-se na primeira plataforma à esquerda, a mais baixa (veja foto). Atire sempre, no ponto iluminado da máquina destruidora. Você não será atingido.

KAGE — SHADOW OF THE NINJA

DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
TIPO: Luta marcial CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

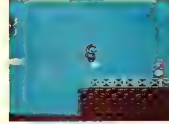
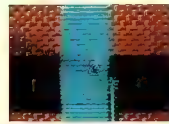
Em uma terra distante, Garuda é um tirano. Várias foram as tentativas de destroná-lo, todas em vão. Mas, você e um amigo, que podem jogar simultaneamente, serão os bravos guerreiros ninja que poderão derrotar Garuda em 7 fases.

Para isso, há alguns segredos: na fase 2, estágio 3, observe o local certo para se posicionar e destruir o tanque, passando para a fase 3. Nessa fase, no estágio 1, não se esqueça de pegar o jarro: você ficará com energia total (veja fotos).

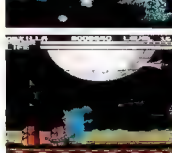
SUPER MARIO 2

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

O Reino dos Cogumelos está novamente em perigo. E, desta vez, Mário, Luigi, Toad e a princesa devem libertá-lo da magia do terrível Wart, não sem antes muita emoção.

Há um caminho mais curto na primeira fase: aperte o botão direcional para baixo. Quando Mário piscar, aperte **A**. Ele pulará mais alto. Atinja então a plataforma superior (foto), pegue a bomba e jogue na escada. Desça e você já sairá no final da fase. Para matar o inimigo, suba nos ovos que ele atirar, pegue-os e atire-os de volta.

GODZILA

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Luta — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Em 2XXX A.D., o Planeta X declarou guerra à Terra. E a batalha se desenvolveu em quase todo o Sistema Solar. Terríveis monstros espaciais invadiram os planetas e devem ser expulsos por Godzila e Mothra, os guardiões que você controlará. Os sete planetas têm inúmeras fases e monstros para enfrentar. Não deixe de pegar as cápsulas de energia. Aqui estão alguns códigos: Júpiter (2.º) — **T0KM2ESMMJ ZMB62NR9PB E4M**; Urano (4.º) — **JTEYXZD513 43PPA371B8 DHPZXT**; Planeta X (último) — **0XGU9AYGB4 T9XEARY119 E1YYPB2DR**

AFTER BURNER

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Batalha aérea — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

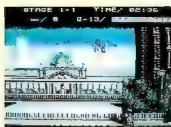
Você pilota um caça supersônico de última geração, tendo de enfrentar caças inimigos e desviar de seus mísseis. O seu ponto de vista é tridimensional (sem óculos), mas você não está dentro de seu avião: ele aparece na tela, e é comandado "de fora".

Sua aeronave pode ser atacada por trás. Use o **turbo** (se o seu controle tiver) e a diagonal para baixo e qualquer lado para escapar. **A** é uma metralhadora, e **B** dispara mísseis, mas em quantidade limitada. Cuidado para não gastá-los. Jogo de habilidade

THE MAFAT CONSPIRACY

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO. Aventura policial CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Mafat Conspiracy é o segundo episódio de Golgo 13, um agente secreto. Desta vez, um satélite militar foi tirado de sua órbita, a CIA e a KGB culpam uma à outra, e o cientista que detém a tecnologia do satélite desapareceu.

Como no primeiro episódio, o ponto de vista muda durante o jogo. ora você vê Golgo 13 na tela, ora você é o próprio, caminhando pelo jogo e tendo que encontrar a saída de um labirinto. Pegue as marcas vermelhas que aparecerão ao derrotar o inimigo. Elas valem munição.

FOTOS NORBERTO MARQUES

CHIP'N DALE — RESCUE RANGERS

DIFICULDADE. ●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO. Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

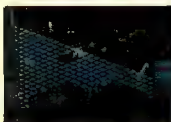
Tico e Teco, os travessos esquilos — agora detetives — de Walt Disney, receberam mais um chamado de socorro: o malvado Fat Cat dominou suas cidades, e os dois intrépidos esquilos devem localizar seu quartel-general e vencê-lo.

Para isso, é necessário chegar à fase G — você pode escolher o caminho mais curto. Daí, você tem acesso às fases H, I e J, onde está Fat Cat. Cada 100 flores valem uma vida. E, para derrotar os monstros de Fat Cat, posicione-se em frente a eles e atire-lhes avelãs para cima.

THE IMMORTAL

DIFICULDADE. ●●●●●
GRÁFICOS ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Neste emocionante jogo, você deve usar de estratégia para guiar Dunric pelo misterioso labirinto da eternidade, chamado Erinoch. Sua missão. encontrar seu mestre de magia, Mordamir.

Para encontrar a saída da primeira fase, você deve primeiro encontrar o amuleto na tela invisível. Basta acender a tocha com um golpe perto da parede (veja na foto). Em seguida, mude de sala, pare bem embaixo do feixe de luz e pressione **Select**. Responda "Yes" para a primeira pergunta e "No" para a segunda. Você achará a saída.

BIRTHDAY BLOWOUT — THE BUGS BUNNY

DIFICULDADE ●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO. Aventura CLASSIFICAÇÃO. ★★★★

O famoso coelho Pernalonga está fazendo aniversário. E, é claro, o resto da turma não poderia faltar. Assim, Patolino, Lobobão e Gaguinho, entre outros, estão presentes. Para ajudar ou atrapalhar na festa.

Pernalonga deve recolher todas as cenouras. A cada dez acumuladas, ele participa de um jogo de sorte no final da fase. Parar três cartas em seguida vale uma vida. E, para vencer o inimigo da última fase, pegue as tortas que serão atiradas no ar e acerte-o com elas.

A Nº 1 NA DISTRIBUIÇÃO DE VÍDEO PARTE AGORA PARA SER TAMBÉM A MAIOR DISTRIBUIDORA DE GAMES.

MATRIZ - RUA 24 DE MAIO, 77 - 14º ANDAR - PABX: (011) 222-9166. CEP 01041 - FAX· (011) 220-7462 - TELEX: 25395

FILIAIS - MARINGÁ - AV. PARIGOT DE SOUZA, 198 - CONJ. 02 - TEL.:(0442) 24-8206
- BH - AV. DO CONTORNO, 8000 - CONJ. 1302 03/04 - BAIRRO GUITIERRES - TEL :(031) 291-4763
- VARGINHA - AV. CORONEL JOSÉ ALVES, 361 - CONJ 301 - VILA PINTO - TEL.: (035) 221-1641
- CRICIÚMA - RUA JOÃO PESSOA, 45 - SALA 207 - TEL.: (0484) 33-7142
- SÃO VICENTE - RUA FREI GASPAR, 739 - CONJ. 101 FONE: (0132) 68-1443 - CEP 11310

SISTEMA NINTENDO

GYRUSS

TIPO: Batalha espacial
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Naves inimigas atacarão a sua nave, sempre em formação e movimentando-se em círculos. Seu objetivo é defender todos os planetas do sistema solar e retornar à Terra. É um jogo de habilidade; movimentação precisa e tiros certeiros são as dicas.

FOTOS NORBERTO MARQUES

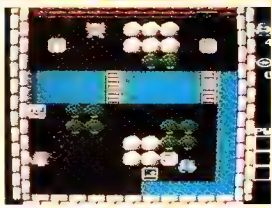
RIVER CITY RANSOM

TIPO: Luta
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

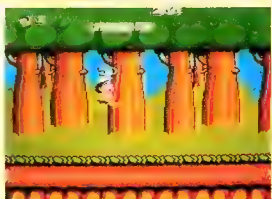
Há apenas uma fase, na qual todos os inimigos devem ser enfrentados para se chegar na porta que dará acesso à luta final. Mas, para abrir a porta, será necessário antes comprar um livro na biblioteca, que lhe ensinará o segredo. Para um ou dois jogadores.

ADVENTURE OF LOLO

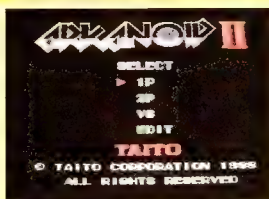
TIPO: Estratégia
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Lolo deve encontrar a saída de cada fase. Para a última (**gcvt**), pegue o coração para abrir a arca. Encoste na porta e atire para baixo. Vá para cima da seta e atire. Empurre o ovo para a frente, suba nele e empurre-o para baixo. Volte e saia, descendo bem pelo meio das escadas.

ADVENTURE ISLAND

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Você está numa ilha habitada por bichos hostis, e deverá explorá-la para sobreviver. Para isso, há até um "skate" entre os objetos que você pode usar. E, no nível 4, a melhor maneira de matar o monstro é pular e atirar, para acertá-lo na cabeça.

ARKANOID II

TIPO: Habilidade
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★

O velho "Pong", o avô da primeira geração dos videogames, está de volta, em versão bastante sofisticada. São vários tipos de paredão, nos quais você deve ter habilidade no controle da raquete para não deixar a bolinha escapar e acumular pontos.

GOLGO 13: TOP SECRET EPISODE

TIPO: Aventura policial
DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Você é um detetive e Golgo 13 é seu nome de ação. À medida que derrota adversários, você encontra pistas para chegar ao chefe da organização inimiga. Golgo 13 "sai" da tela, passando a ser o seu ponto de vista. Quando isso acontecer, seja rápido para não morrer!

FOTOS NORBERTO MARQUES

MECHANIZED ATTACK

TIPO: Guerra
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Você será atacado pelos mais modernos equipamentos bélicos do inimigo, entre eles tanques e caças. Seja rápido no gatilho, pois você só dispõe de 5 granadas e uma arma com 40 balas. Aumente seu arsenal acertando os símbolos de armas (**Pistola Laser opcional**).

STEALTH ATF

TIPO: Batalha aérea
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Você está no comando de um avançado caça supersônico, invisível aos radares inimigos. **A** é uma metralhadora e **B** dispara mísseis teleguiados: basta enquadrar o avião inimigo e disparar. Desenvolva habilidade para acertar seus tiros e fugir dos disparos inimigos.

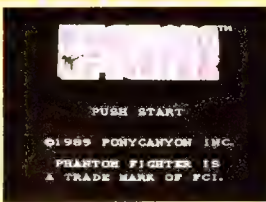
KLAX

TIPO: Inteligência
DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Blocos coloridos escorregam cada vez mais depressa por uma esteira espacial. Não os deixe cair, tentando alinhar os blocos de mesma cor em qualquer sentido (vertical, horizontal ou diagonal). Isso evita que o reservatório se encha, encerrando o jogo.

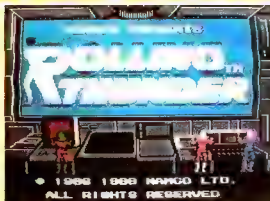
PHANTOM FIGHTER

TIPO: Luta marcial
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

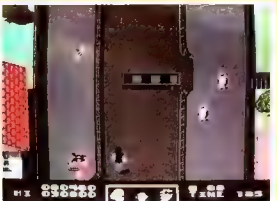
Obo, uma terrível bruxa, manipula secretamente terríveis gangs experts nas artes marciais, e mantém todo o povo de uma distante cidade enclausurado em suas próprias casas. Kenchi, o ninja "Phantom Fighter", deve derrotá-la. Para isso, a senha é: **369Q GB◆69KD**.

ROLLING THUNDER

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Rolling Thunder é uma poderosa força policial, da qual você é o principal agente. Mas nem tudo vai bem, uma cruel conspiração sequestrou a agente Leila e tenta conquistar o mundo. Para salvá-la e deter os conspiradores mais depressa, o código da 7.ª fase é **6609809**

FOTOS NORBERTO MARQUES

BACK TO THE FUTURE

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

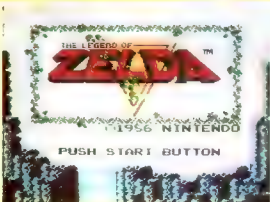
Seu objetivo é ajudar Marty McFly a chegar na máquina do tempo (se você assistiu ao filme, há um belo automóvel Du Lorean) e voltar aos dias de hoje, evitando a morte do cientista Doc Brown. O tempo é escasso. Pegar os relógios no caminho darão a você tempo extra

GHOSTBUSTERS II

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Meia noite. Vigo, um fantasma enclausurado em uma tela do Museu de Arte vai se libertar e tomar conta de Nova York. E, sob o seu comando, os Caçafantasmas têm de impedi-lo. No confronto final, só os quatro amigos podem vencer Vigo. Sete fases "de arrepiar"

THE LEGEND OF ZELDA

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Você é o único que pode ajudar o simpático Link a salvar a princesa Zelda, seqüestrada. E, no melhor estilo dos "Adventures", há vários caminhos, mas só um serve. Uma dica: no interior do 3.º castelo atire na parede da direita para achar a saída

SUPER OFF ROAD

TIPO: Automobilismo
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Super Off Road é um emocionante campeonato de picapes em 5 pistas diferentes, tipo "cross". São 14 provas, e o campeão disputa mais cinco contra o computador. Dependendo da sua colocação, você arrecada dinheiro para equipar sua máquina. Jogam até quatro "pilotos".

KENSEIDEN

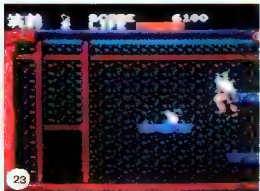
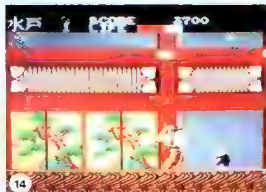
TIPO Aventura

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Dezesseis fases de muita ação para um samurai derrotar cinco feiticeiros, recuperando os cinco manuscritos secretos e também a espada do Rei Dragão. Jogo que apresenta telas muito bonitas e no qual o elemento-surpresa é constante. Os inimigos podem aparecer a qualquer momento. Por isso, o herói tem de se valer dos poderes dos manuscritos, à medida que eles forem sendo recuperados: saltar mais alto; espada levantada; corte para baixo com a espada, atacar de frente e de costas, agachado; e espada giratória. Para obter o seletor de fases: antes de ligar o console, segure os botões 1 e 2. Ligue o console e continue segurando os botões até aparecer a tela de título com uma imagem em seguida. Solte os botões 1 e 2 e aperte o direcional no canto superior esquerdo. Torne a apertar o 1. Vai aparecer a seleção de fases, seguida por um número; você poderá selecionar o nível com o direcional e apertar o botão 1 ou o 2 para iniciar o jogo.

Primeira fase — Você não encontrará maiores dificuldades para vencer a caveira (foto 2); com três ou quatro espadadas ela será derrotada. Ou então, mantenha a espada erguida contra ela, que se chocará algumas vezes contra o objeto; aí, você dá o golpe de misericórdia. Para enfrentar o chefão (foto 3), mantenha-se agachado e sempre com a espada em riste. Seja rápido!

Segunda fase — Você entra numa casa, onde um tipo de inseto irá atacá-lo. Passe por eles e encontre o quarto em que está colocada uma estátua de Buda. Suba na cabeça da estátua (fotos 4, 5 e 6) e chegue ao local onde, à direita, está uma ânfora (um vaso oriental) que completará seu medidor de energia. E não deixe de pegar a espadinha (foto 7), numa das

FOTOS: NORBERTO MARQUES

paredes da casa. Ela aumenta a potência da sua espada, inclusive para enfrentar o chefão desta fase (foto 8).

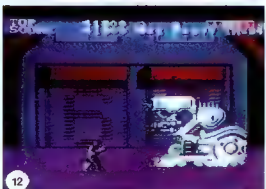
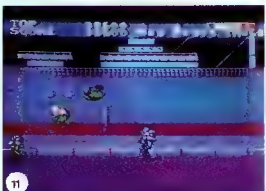
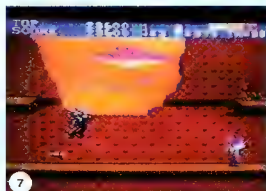
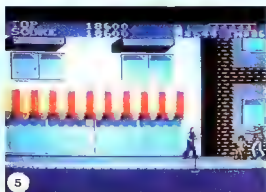
Terceira fase — Um subterrâneo, com outras caveiras guerreiras. Aqui, você deve ter cuidado para não pisar nas cabeças de caveira (fotos 9 e 10), que ficam misturadas às pedras, caso contrário você perde energia.

Quarta fase — Para encontrar o item escondido, suba degrau acima quatro níveis. No último, há uma boneca de madeira chamada Kokeshi. Ela está no canto superior direito de uma plataforma. Pegue-a e ganhe uma vida adicional. Mais caveiras para derrotar.

Décima-segunda fase — Depois de passar, nas etapas anteriores, por todo o tipo de inimigos, na ponte — quando você vai atravessá-la, pulando, eles tentam derrubá-lo —, na casa e na floresta, aqui você tem de atravessar duas cachoeiras. Na primeira, tudo bem, embora logo depois de atravessá-la você já encontre um obstáculo pela frente (foto 11). Já na segunda cachoeira, atenção (fotos 12 e 13)! O samurai deve esperar um pouco antes de completar a travessia, porque pedras vão cair e, logo depois que ele passa para o outro lado, surge repentinamente um inimigo, que pode derrubá-lo.

Décima-quinta fase — Os bichinhos que vêm do alto causam muitos danos; use a espada e vá se desviando. Nesta fase, há uma espécie de tartaruga que não é fácil de derrotar (foto 14). Cuidado com ela. Você precisará do maior número de vidas possível para enfrentar o chefão desta etapa, que é poderosíssimo: uma cabeça de caveira que se transforma em "bolas", que parecem não acabar nunca (fotos 15 e 16).

Décima-sexta fase — Se você passou pelo chefão da fase anterior, parabéns. Se não, ainda tem a chance de utilizar o seletor de fases. Mas o chefão desta última etapa também é duro na queda (fotos 17 e 18). Ele fica parado no alto, à direita, lançando bolas de fogo contra o samurai.

Este jogo tem algumas fases de treinamento opcionais durante todo o jogo (foto 19), mas que também valem tanto para ganhar como para perder forças. Procure encontrar as vidas durante todo o jogo (fotos 20, 21, 22, 23 e 24), pois só elas darão a você a condição necessária para chegar ao final

E - SWAT

DIFICULDADE:
GRÁFICOS:
MÚSICA/EFEITOS:
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO:

Este jogo, recém-lançado, traz a história de um policial comum que, após ser surpreendido por um inimigo e derrotá-lo, se torna membro da equipe da E-Swat (traduzindo, Armas e Táticas Especiais Avançadas). Ele vira uma espécie de Robocop e passa a combater a gangue de Balzac, o Cientista Louco. No total, são cinco fases, divididas em duas partes, e em cada uma delas você vai ter chance de acumular forças para vencer o inimigo.

Primeira fase — Ainda na condição de "tira" normal, o herói dá de cara com bandidos. Para se livrar deles e ao mesmo tempo se proteger dos tiros, ele se agacha e fica respondendo aos disparos (foto 2). É bom, também, pular para ganhar energias (que passam no alto da tela). O primeiro inimigo é o Rolling Man (foto 3). Para eliminá-lo, atire continuamentte quando ele estiver sem a proteção do escudo. Atenção e rapidez: atiradores surgem das janelas dos prédios (foto 4) e você precisa ficar "esperto" no gatilho. Na segunda parte desta fase, o inimigo tem uma mocinha como refém (foto 5), que não pode ser atingida. Pule e acerte na cabeça dele. Escape do bumerangue que ele atirará!

Segunda fase — Agora, ele já virou "robô" (foto 6), ganhando uma couraça protetora. Lembre-se que a couraça não é indestrutível, embora dê maior capacidade de defesa. O herói, durante as lutas, vai perdendo partes da armadura, mas sempre inicia as fases novo em folha. Nesta etapa, no início,

13

17

21

14

18

22

15

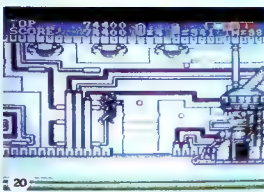
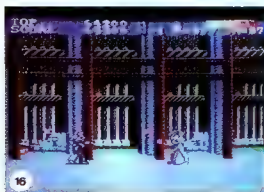
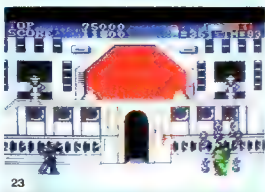
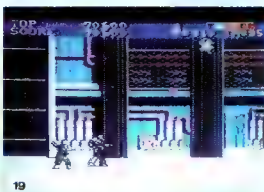
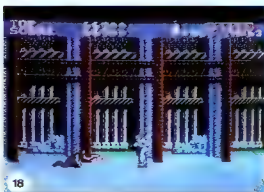
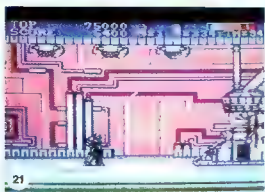
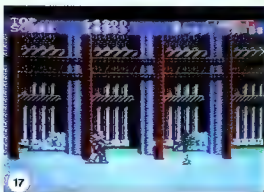
19

23

16

20

24

FOTOS: NORBERTO MARQUES

ele deve apanhar um míssil, no alto, para usar posteriormente contra o chefão (fotos 7 e 8), e também pegar uma bala (foto 9), para ganhar energia. Todos os elementos são importantes para a missão e contam pontos.

Terceira fase — No cais, o membro da E-Swat vai enfrentar inimigos em "motos voadoras" e várias mulheres lutadoras (fotos 10 e 11). Depois de muitos tiros e golpes, ele deve enfrentar mais um chefão, desta vez uma supermáquina (foto 12). Você tem de ir atirando sem parar, sempre se desviando com habilidade (foto 13).

Quarta fase — Cuidado com o que vem de cima! Muitos inimigos e objetos aparecem no alto e caem sobre o herói, que ainda tem de superar os adversários "terrestres". Para liquidar o chefão com cabeça de caveira (foto 14) — mais resistente do que os anteriores —, é necessário pegar o "foginho" no início da fase (foto 15). O outro chefão também não é fácil na queda. Ele muda de cor, fica verde, volta ao normal, fica verde novamente (fotos 16, 17 e 18). Aí, é sinal de que está para morrer.

Quinta fase — Você está quase chegando ao final, mas precisa ser muito ágil porque os inimigos vêm de todos os lados. Mas não é agora que você vai entregar os pontos. Há uma arma instalada no alto da tela, que deve ser explodida antes que consiga alvejar o herói (foto 19). O primeiro chefão é uma máquina de combate poderosa, que você derrotará atirando sem parar (fotos 20 e 21). Para o segundo, ainda mais forte, inicialmente tem de se destruir as quatro bolas verdes (foto 22), que estão fixadas em pilares e que disparam raios. Conseguindo isso, aí o chefão em pessoa desce do "trono" para enfrentar você (foto 23). Ele é o seu último obstáculo para superar todos os malfeitores da quadrilha de Balzac. Você venceu! (foto 24).

PSYCHO FOX

TIPO: Aventura

DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Parece até uma aventura de Alex Kidd, com etapas e estratégias parecidas com a do nosso velho conhecido. Mas, aqui, quem se mete em diversas aventuras é uma raposa chamada Psycho Fox. Ela enfrenta Madfox Daimyojin, que é a sacerdotisa de um templo Inari — esta, por sua vez, é a deusa raposa. Para não ficar somente nesse bicho, Psycho Fox transforma-se, de acordo com a necessidade, em tigre (o mais rápido, para correr), em macaco (para pular mais alto) e em hipopótamo (para andar no gelo, apesar de ser o mais pesado). Esse poder de transformação é obtido em um dos ovinhos que serão encontrados pelo caminho. Outros desses ovinhos poderão trazer objetos úteis para a missão ser concluída, ou, então, inimigos. São sete etapas ao todo. Em determinadas fases do jogo, há alguns "buracos negros" — se você cair neles, passa para fases mais adiantadas.

AZTEC ADVENTURE

TIPO: Aventura

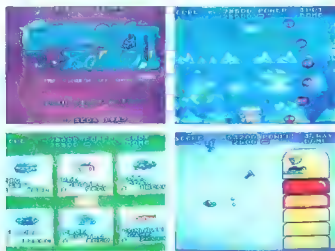
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Um jogo para você desbravar as florestas da América Central. Ele é sobre as aventuras de Niño, um explorador solitário, que tenta encontrar o há tempos perdido paraíso asteca. Niño terá de passar por vários labirintos, enfrentando espíritos, monstros e demônios — para abrir as portas de cada uma das rodadas sempre precisará matar um demônio-chefe. O jogo tem, no total, 10 fases. Três inimigos — chamados Papi, Pupe e Poh — poderão tornar-se aliados de Niño, desde que recebam dinheiro. Para obter o seletor de fases, primeiro aperte o botão direcional cinco vezes para cima. Quanto Niño arremessar dinheiro para as outras personagens, aperte o botão três vezes para a direita. E, então, quando ele estiver andando para o lado esquerdo da tela e sendo seguido, aperte o botão direcional uma vez para a esquerda e outra para baixo. Aí, escolha a fase que quiser.

FANTASY ZONE II

TIPO: Aventura

DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Opa-Opa retorna à sua terra natal, Fantasy Zone, mas não recebe exatamente boas-vindas. Os Blackhearts (Corações Negros) querem dominar o local, e Opa-Opa precisa enfrentá-los, tendo de passar por vários estágios para destruir os inimigos. São oito fases, com subfases. No caminho, haverá muito dinheiro que Oba-Oba poderá recolher para comprar armas mais poderosas. Na terceira tela, por exemplo, atenção: há uma loja escondida, onde você pode "comprar" o "continue". Para isso, você precisa ter 20 mil em sua conta.

POSEIDON WARS 3-D

TIPO: Combate marítimo

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Neste jogo, que traz a luta do cruzador-escola Poseidon contra as forças que ameaçam invadir seu país, duas dicas: uma, para acessar o **test sound**. Quando, no começo do jogo, aparecer o **start**, aperte o botão direcional quatro vezes para cima, duas para a esquerda, três para baixo e quatro para a direita. Outra, para ir à quinta missão: quando o jogo terminar, pressione o botão 1 e leve o direcional quatro vezes para baixo, três para a direita, duas para cima e uma para a esquerda.

ZAXXON 3-D

DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Batalha espacial — CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Uma poderosa nave de caça, Zaxxon, tem de defender a Terra do império militar Vargan, que declarou guerra ao planeta. E, como a melhor defesa é o ataque, vai atacar as oito bases inimigas. Na quarta fase, para passar pela barreira magnética, desça totalmente a nave, encoste-a no chão e comece a atirar. À medida que os tiros vão acertando o muro, suba devagar; quando você perceber que o tiro passa entre o muro e a barreira, não modifique mais a altitude. Se você preferir jogar em duas dimensões (normal), aperte o botão **pause** na tela de apresentação. (**Com óculos 3-D**).

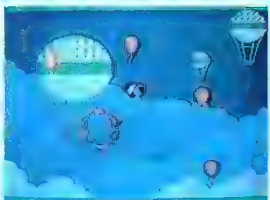
SPELLCASTER

DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Luta — CLASSIFICAÇÃO: ★★★

O jovem Kane foi chamado à presença de Daikak, seu mestre. O motivo: o Templo Enriku fora atacado e destruído. E este foi apenas o último de muitos outros ataques. Kane deve descobrir quem está por trás disto e acabar com sua maligna intenção. Para isto, deve procurar pistas a cada final de fase, escolhendo as opções da tela. Somente depois de descoberta a pista é que se pode prosseguir. E, no caminho, pegue as bolas azuis, que aumentarão sua energia. Seja rápido, pois elas desaparecem rápido. Ao passar de fase sua energia também aumentará.

SHOOTING G

TIPO. Tiro ao alvo
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Habilidade manual e rapidez são o que você mais precisa nesta galeria de tiros. São nove fases, aumentando sempre o grau de dificuldade. Capriche na pontaria; cada vez que você atinge o alvo, a pistola recarrega mais rápido. (**Com pistola light phaser**).

GALAXY FORCE

TIPO: Combate espacial
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

A serviço da Galáxia Junos, uma esquadrilha de elite enfrenta as forças do 4.º Império. Para o confronto com a nave-mãe inimiga, antes destrua as quatro principais fortalezas. Só que a sua couraça protetora é vulnerável; a cada tiro certeiro do inimigo, seu medidor de energia baixa.

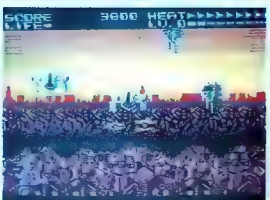
OUT RUN 3-D

TIPO. Automobilismo
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

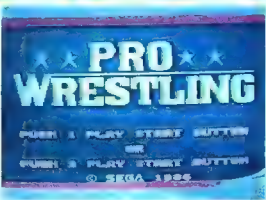
Cinco provas, com várias opções de rota. Você pode optar pelo jogo em duas dimensões (normal), apertando o **pause** na tela de apresentação. Apertando o **pause** novamente, você fica conhecendo os efeitos sonoros e a música do jogo. (**Com óculos 3-D**).

ASSAULT CITY

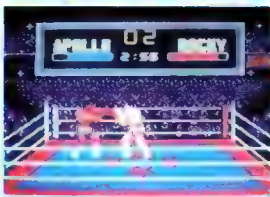
TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Joe, que tomava conta de um ferro velho, precisa transformar em sucata os robôs que invadiram a cidade. Ao chegar no primeiro inimigo, para matá-lo, atire em primeiro lugar nas laterais e depois no centro dos "faróis" das duas naves. (**Com pistola light phaser**)

PRO WRESTLING

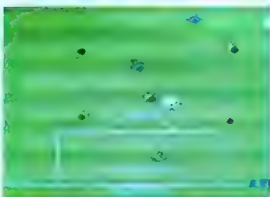
TIPO: Luta-livre
DIFICULDADE: ●●
GRÁFICOS: ●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★

Para quem curte luta-livre. Você escolhe uma equipe e tem de vencer outras três — cada qual com características próprias de combate. Só se vence o campeonato mundial superando as três fases — Liga Mexicana, do Pacífico e Mundial —, cada uma com 10 rodadas.

ROCKY

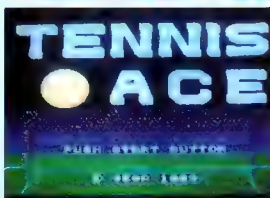
TIPO: Combate
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Pancada é o que não falta neste jogo, no qual Rocky enfrenta três adversários da pesada: Apollo, Lang e Drago. Antes de cada luta, de 10 **rounds** cada uma, um treino. Para matar Drago, ele terá de fazer pelo menos 85 pontos no primeiro treino e outros 85 no terceiro.

SUPER FUTEBOL 2

TIPO: Esporte
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

O esporte nacional número um volta a campo com este jogo recém-lançado. Mais uma chance para você provar que é bom de bola, ou então ser considerado um perna-de-pau. São 30 equipes diferentes, disputando torneios oficiais e amistosos. Vá engraxando as chuteiras.

SUPER TENNIS

TIPO: Esporte
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

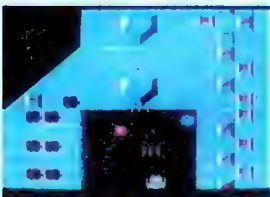
Um ou dois jogadores disputam jogos-treino e de exibição, podendo disputar o **Grand Slam**, nos seis principais países do circuito. Os jogos, disputados em simples ou duplas, obedecem à contagem normal do tênis. E, como nas quadras de verdade, é importante saber subir à rede.

THUNDER BLADE

TIPO: Combate aéreo
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

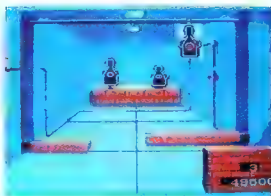
Não será parada fácil a missão desse helicóptero de guerra, que tem de enfrentar tanques, outros helicópteros e aviões de caça. Só há dois **continue** neste jogo, que tem quatro fases. Na segunda, por exemplo, voar em zigue-zague facilita a passagem.

ASTRO WARRIOR

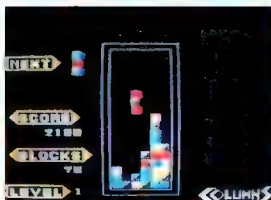
TIPO: Combate espacial
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

O objetivo aqui é atravessar uma área cheia de perigos e capturar as três naves-mãe inimigas, pertencentes às Forças Imperiais da Estrela. Uma boa dica é sempre mirar primeiro nas laterais e depois no meio das naves. Usar o **rapid fire** será importante neste jogo. (**Com pistola**)

MARKSMAN SHOOTING & TRAP SHOOTING

TIPO: Tiro ao alvo
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★

Dois jogos em um cartucho, para exercitar sua pontaria. No primeiro, você faz parte do esquadrão de elite Drannon, que combate terroristas, e está numa sala de treino. Já no outro game, são lançados ao alto dois objetos por vez e você tem três balas para acertá-los. (**Com pistola**)

SHAPES AND COLUMNS

TIPO: Raciocínio
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Este jogo é quente, por duas razões: primeiro, por ser um verdadeiro quebra cabeças. Segundo, é lançamento. São várias colunas com itens que têm as cores do arco-íris. Você tem de separar três ou mais itens da mesma cor nas posições horizontal, vertical e diagonal

SISTEMA SEGA MASTER SYSTEM

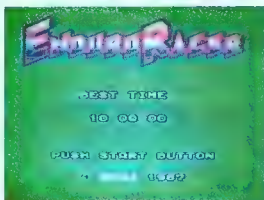
LABIRINTO

TIPO: Estratégia
DIFICULDADE: ●●
GRÁFICOS: ●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★

Este é o jogo-surpresa que vem na memória do console Master. Para encontrá-lo, desligue e religue o Master. Na tela Sega, pressione ao mesmo tempo o botão direcional para cima e os botões **1** e **2** — os três ao mesmo tempo —, até aparecer o primeiro labirinto. São 12, no total.

SUPER CROSS

TIPO: Corrida
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Cinco provas de motocross. Para seleção de fases aperte o botão direcional para cima, baixo, à esquerda e à direita na tela de apresentação. Aparecerá o n.º 1 no lado direito. Aí aperte o botão direcional para baixo — aparecerão os n.ºs 1 a 10. Para completar, o botão de início.

RESCUE MISSION

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★

Nesta missão de salvamento, você dá cobertura a um médico que vai socorrer soldados feridos em campo inimigo. O importante, aqui, é conhecer bem o campo de batalha e as características de cada médico. São cinco fases, com três níveis de dificuldade. (**Com pistola light phaser**)

SAFARI HUNT

TIPO: Caça
DIFICULDADE: ●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★

Com o Labirinto e o Hang On, este jogo completa a trinca registrada na memória do console Master System. É um game de caça, desenvolvido em três ambientes. Dependendo do animal atingido, o tiro vale mais pontos. Boa oportunidade para você treinar a pontaria.

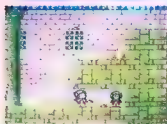
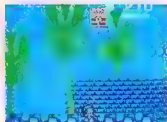
HANG ON

TIPO: Corrida
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

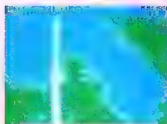
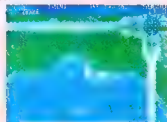
Corrida de motocicletas, com cinco etapas de 60 segundos cada e três níveis de dificuldade. Vá acumulando pontos, para superar os concorrentes: cada ultrapassagem, 300 pontos, cada segundo de vantagem sobre a outra moto, mais mil. Mostre sua perícia.

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE

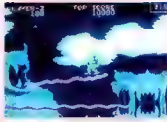
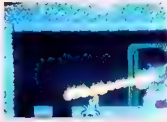
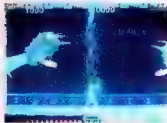
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Mais uma aventura de Alex Kidd, e nesta ele tem de resgatar nada menos que o pai dele, o rei Thor, sequestrado. O herói tem de ir até Paperock, onde encontrará o prisioneiro no Castelo Encantado. Você irá encontrar uma área escondida perto da palmeira, depois do terceiro baú. Pule para cima e para baixo, a fim de quebrar as pedras e entrar nessa área. Há duas saídas nela, e para encontrá-la você deve saltar e quebrar as pedras com a cabeça. São 11 fases, nas quais, como sempre, Alex Kidd vai juntanto ouro para comprar objetos que o ajudarão.

THUNDER FORCE II

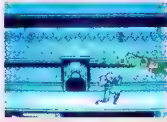
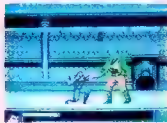
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Batalha aérea — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Liderado pelo imperador Reficul, o Sistema da Estrela Solitária declarou guerra ao planeta Nebula, que pede ajuda ao superjato Thunder Force II. A missão deste é destruir a nava-mãe inimiga, Plealos. Na primeira cena da primeira fase (o jogo tem cinco), existem quatro bases para serem destruídas. Para achá-las, encontre uma barreira fina e atire por algum tempo no centro do objeto que liga uma barreira à outra. Ela desaparecerá. Na cena seguinte, suba e desça sua nave atirando em tudo que estiver em seu caminho. Mate as criaturas amarelas, mirando nos olhos delas.

GHOULS'N GHOSTS

DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Sir Arthur deve vingar seu povo e libertar a namorada, sequestrada pelo Príncipe das Trevas. São cinco fases. Para selecionar a fase, na tela de apresentação, aperte o botão direcional para cima, para baixo, esquerda e direita, até escutar um som de harpa. Segure o botão para qualquer lado e aperte duas vezes o botão de início. Conforme a posição em que você apertar o direcional, irá para uma fase diferente. Se apertar para cima, segunda fase; baixo, terceira; esquerda quarta; e direita, quinta. E se apertar também o **A**, chega até a metade da fase escolhida.

LAST BATTLE

DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Aqui, o herói precisa salvar a pátria da ameaça que é o trio formado por Garokk, Gromm e Gere — e seus asseclas. Hulk, por exemplo. Para matá-lo, fique dando golpes agachado, tentando levá-lo para o lado direito da tela. Quando ele estiver se afastando, tome cuidado, pois ele dará uma "voadora". Agache rapidamente e deixe que Hulk passe por cima. Continue agachado e vá dando golpes até ele morrer. E quando você estiver no labirinto da prisão, recarregue sua energia entrando nas portas pretas e matando os inimigos. Fique sempre de olho no medidor de energia.

FOTOS NORBERTO MARQUES

SUPER HANG ON

DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Motociclismo — CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Uma incrementada corrida de motocicletas, em quatro países diferentes. À medida que for vencendo, o "piloto" pode comprar equipamentos para "envenenar" sua máquina. Primeira dica: para entrar na tela de opções, quando aparecer a tela de apresentação mantenha os três botões pressionados. Aperte simultaneamente o botão direcional no canto inferior esquerdo e o botão de início. Segunda dica: para usar a melhor moto na segunda corrida, use a senha (**password**) **5ff3 f540** (verde) **f355 0** (verde) **4ff hwkj 0** (vermelho) **mbj 0** (vermelho) **fku**

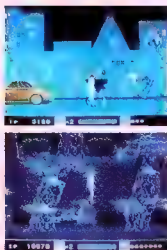
ZOOM

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

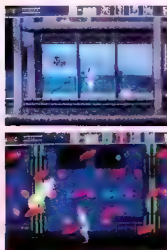
Em sua corrida para vencer os Fantasmas do Espaço, Mr. Smart enfrenta uma série de desafios, espalhados por 36 labirintos espaciais. O que conta neste jogo é ter habilidade, rapidez e muita paciência. Criando linhas longas, você marcará pontos mais facilmente, além de elas o ajudarem a escapar dos inimigos, porque você será mais veloz. Não esqueça de usar suas armas em caso de aperto, e de apanhar todos os itens que aparecerão fora do campo. Virar as esquinas rapidamente é outra recomendação. Cuidado para não cair no buraco negro!

MOONWALKER

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

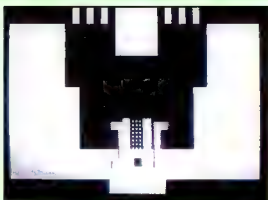
Mais uma dica deste jogo que é uma grande curtição, tendo como herói o mega astro Michael Jackson, enfrentando Mr. Big. Na fase três, nível dois, você pode transformar Michael num robô. Para isso, primeiro encontre a criança certa e o objeto azul cruzará a tela. Se você agarrá-lo, Michael vira robô e ganha mais poderes. Nem sempre a criança certa será a primeira que aparecer. Outra dica: no segundo nível da primeira fase, vá para o canto esquerdo da tela e use a mágica da estrela de três a cinco vezes para acabar com os bandidos.

THE REVENGE OF SHINOBI

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Este jogo você já conhece, mas vai ficar sabendo de outra dica. Se você pegou o pacote de força mágica na fase do último santuário, vá para o centro da sala, segure o botão direcional para baixo e fique chutando. Quando ele brilhar, pule imediatamente, fugindo. Acerte o ponto preto sobre a parede, para fazer a corrente parar de se mexer. Volte e repita a operação. Se o inimigo estiver muito perto, pule e dê piruetas. E se você tirar a força dele, o cabelo de seu adversário mudará de cor (quanto mais escuro estiver, mais fraco ele estará).

FOTOS: NORBERTO MARQUES

ADVENTURE

CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★

A peça que você controla tem a forma de um quadrado e precisa levar a chave até o castelo, passando por um labirinto e fugindo de um monstro. Com a setinha, você o mata. Com o imã, atrai as chaves. Levando também a taça para o primeiro castelo, vence o jogo.

AIR-SEA BATTLE

CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★

Como o próprio nome indica, esta é uma batalha aérea e naval, que aos poucos vai ficando mais complexa com diversos tipos de aparelhos se confrontando ao mesmo tempo. O jogo começa com dois tanques alvejando aviões. Depois, o combate passa a ser entre navios e aviões.

FANTASTIC VOYAGE

CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

O ponto de partida deste jogo é criativo: trata-se de um coração contaminado por diversos tipos de vírus. Você é o anticorpo que pode salvá-lo e, para isso, percorre uma veia humana, desviando e atirando nos vírus. Para ganhar é preciso chegar ao coração.

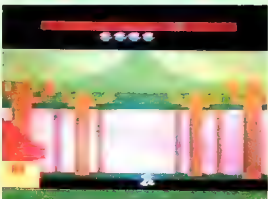
PHOENIX

CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Um jogo de combate, que exige pontaria e habilidade para desviar dos disparos inimigos. Você fica na parte inferior da tela, atirando contra os objetos voadores que irão aparecendo; depois, enfrenta um disco voador, que requer paciência para ser destruído

SMURF RESCUE

CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Para conseguir chegar até a namorada e dar-lhe um romântico beijo, o herói tem de passar por diversos obstáculos, como aranhas, cobras, pássaros e morcegos. Ele morre se algum desses bichos o apanhar. Em compensação, a cada 10 mil pontos ganha-se uma vida. Use sua agilidade.

SISTEMA ATARI

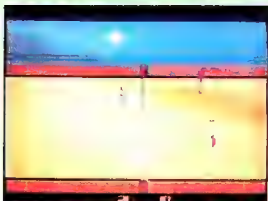
TANKS EM GUERRA

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

À frente de seu exército de blindados, você deve evitar que tanques inimigos cheguem até sua base, na parte inferior da tela. Para isso, você dispõe de cinco tanques, contra 20 do adversário. Vale sua habilidade, desviando e atirando ao mesmo tempo

VOLLEY

CLASSIFICAÇÃO: ★★★

É o chamado vôlei de praia: dois times com dois jogadores cada. A contagem obedece à do jogo normal, vence o **set** quem fizer primeiro os 15 pontos. Posicione seus jogadores próximo ao meio da quadra, será mais fácil para defender e passar a bola ao outro lado.

MARIO BOCK

Phantom em Nintendo

Cartuchos de jogos Phantom System e outros produzidos no Brasil são rejeitados pelo console Nintendo Americano. Mas não se trata de defeito. É que a Nintendo, para evitar a famosa "pirataria" (cópia não autorizada de seus jogos), introduziu no seu console um pequeno "chip", que pedirá uma senha para um outro "chip" complementar, este no cartucho. Na sua falta, o sinal não se completará, e a luz indicadora de funcionamento do console passará a piscar, avisando que o usuário está usando um cartucho não licenciado ou falsificado.

O problema pode ser resolvido retirando-se esse "chip" do console, substituindo-o por um transistor, trabalho que deve ser feito por um técnico. Ele passará, então, a aceitar qualquer tipo de cartucho "compatível" com Nintendo Inclusive os verdadeiros...

Como gravar seus jogos

Aquela luta fantástica contra o chefão da última fase, o "record" de pontos daquele jogo superdifícil ou mesmo uma estratégia para ser mostrada para os amigos pode ser gravada em fitas de videocassete, com uma operação bem simples.

Se o seu console possuir saídas de áudio e vídeo — identificadas pelas denominações "Video Out" e "Audio Out", basta ligá-las às entradas correspondentes no videocassete — "Video In" e "Audio In" — por meio de cabos do tipo RCA, o mesmo usado pelos equipamentos de som. Aí, é só encaixar a fita no videocassete, apertar o "play" e o "rec" e "detonar" no jogo

E, se o seu console não tiver as saídas de áudio e vídeo, ainda há um jeito, mas com resultados pouco satisfatórios. Basta ligar a mesma caixinha que normalmente é ligada na TV ao vídeo, mas na entrada "In From Antenna". Em muitos casos, será necessário um adaptador para conectar os fios paralelos da "caixinha" na entrada de pino tipo agulha do videocassete. Esse adaptador chama-se "cachimbo" e pode ser facilmente encontrado em casas especializadas. Do videocassete sai um cabo que é ligado ao televisor, o que não precisa ser alterado, e permite ver na tela do TV o que está sendo jogado e gravado. Se necessário faça o ajuste da sintonia fina do videocassete no canal 3

Depois é só mostrar aos amigos seu desempenho ou até documentar uma quebra de recordes Com todos os detalhes.

A gravação pode ser por cabos ou...
... no "in from antenna" do videocassete.

FOTOS NORBERTO MARQUES

Mau contato

Muitas vezes, ao se colocar o cartucho no console, o jogo não funciona, "travando" com frequência ou ainda nem entrando na tela. E, quase sempre, a causa mais provável para este defeito é um mau contato, originado da má posição do cartucho no conector ou por sujeira nos terminais. Quando isto acontecer, tente o seguinte

1) Por serem muito finos, os contatos do cartucho não estão perfeitamente sincronizados com os contatos do conector (ou adaptador). Experimente, então, com o console desligado, mover o cartucho um pouco para o lado. Tente os dois lados.

2) Outro inimigo do bom contato entre cartucho e console é a sujeira. Nunca assopre o cartucho: seu sopro contém umidade, que acabará oxidando os contatos de cobre e agravando o problema com o tempo. O melhor é limpar os contatos usando-se um cotonete embebido em álcool isopropílico ou álcool anidro (o álcool comum também tem umidade), o mesmo usado para limpeza de cabeçotes de gravadores de som

Limpe os contatos usando cotonetes, jamais assopre.

RECORDS

Confira aqui os recordes dos melhores jogadores de alguns jogos de Nintendo (EUA e Brasil) e Master System (só Brasil). Se o seu resultado for melhor, envie à revista ***VIDEOGAME*** *uma foto da tela, e seu nome poderá ser incluído na relação.*

NINTENDO

NOME	JOGADOR	RECORDE
AFTER BURNER	Jeff Yonan	14.335.970
BATMAN	Jeff Adkins	6.502.300
CONTRA	Josh Winter	6.553.500
DOUBLE DRAGON	Josh Winter	236.130
DOUBLE DRAGON II	Chris Hoffman	399.680
GODZILLA	David Wright	9.646.700
JOURNEY TO SILIUS	Toni Ricardo Cavalheiro	Terminado
MEGA MAN	Jason Sinclair	9.999.700
MEGA MAN III	Toni Ricardo Cavalheiro	Terminado
P.O.W.	David Wright	311.500
RAD RACER	Toni Ricardo Cavalheiro	53.800
ROBOWARRIOR	Donn Nauert	701.800
ROLLING THUNDER	Ray Severence	92.100
SOLSTICE	Toni Ricardo Cavalheiro	100%
SUPER MARIO BROS. 3	Sergio Stugal	9.999.990

Fonte: revistas Electronic Gaming Monthly (EUA) e VIDEOGAME

MASTER SYSTEM

NOME	JOGADOR	RECORDE
AFTER BURNER	Ricardo Dirani	13.281.000
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	Marcos Roberto Peripato	2.017.000
ALEX KIDD THE LOST STARS	Dionísio Casom	641.600
ALTERED BEAST	André G. Z. Muniz Valenti	476.500
AZTEC ADVENTURE	Roderlei Antonio Calderan	973.700
CLOUD MASTER	Guiliano R. Ueda	801.800
DOUBLE DRAGON	Edvaldo R. de Oliveira	9.999.990
	Sylvio Orjana Piccoloto	9.999.990
	Paulo R. Machado	9.999.990
GANGSTER TOWN	Allan Hiramatsu Azevedo	4.011.200
KENSEIDEN	Roderlei Antonio Calderan	1.286.800
PRO WRESTLING	Marcelo R. de Oliveira	2.003.500
R-TYPE	Marcelo R. de Oliveira	1.106.600
SHINOBI	Marcelo R. de Oliveira	933.900
SUPER CROSS	Guilherme Kiste	5'38''01
JOGOS DE VERÃO BMX	Guilherme B. Ramos Oliveira	162.200
FLYING DISK	Luiz Roman M. F. de Souza	1.920
FOOT BAG	Edvaldo R. de Oliveira	204.600
HALF PIPE	Edvaldo R. de Oliveira	102.990
SKATING	Sérgio Iwassaki	4.830
SURFING	Clóvis Martinelli Junior	9.90
WONDER BOY	Alexandre P. Negreiros	1.067.970

Fonte: Tec Toy, fevereiro de 1991

SIGLA EDITORA

DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Orlando Barrozo
Editor: Roberto Araújo
Colaboradores: Mário Fittipaldi, Vitor Nuzzi, Norberto Marques (fotos), Alexandre Ono (ilustração), Toni Ricardo Cavalheiro, Gabriel Cossiolato, Caio Torriani Nutti e Paulo Brandão de Souza Oliveira.
Produção: Meg Cotrim
Revisão: Rosana Mauro e Marina Macri.
Arquivo: José dos Santos Silva.
Projeto Gráfico: Herbert Frederico.

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervior)
Herbert Frederico (Editor de Arte)
Shirley Vieira (Diagramação)
Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite e Luís Vanderlei X. Vacari (Arte Final); Antonio Mendonça (Produção Gráfica);
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária);
José Francisco Cavalcanti e Luisa Maria V. Negretti (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente SP: Marcos Barros
Representantes SP: Angela Taddeo, Carla Rodrigues, Simone Vianna Dias, Carlos Moraes Setti, Otavio Kumeda, Lúcia Helena Lopes.
Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda
Coordenadora: Maria Setsuko Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, Maria Amélia M. Gomes (Criação),
Laércio da Silva (Trafégo).
RIO DE JANEIRO - Filial - Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
VIDEOGAME é uma edição especial da revista **VÍDEO NEWS** (número 103A), editada mensalmente pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** Fone (011) 549-1433
TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR
FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015 - São Paulo - SP - Brasil.
Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J.
Distribuidora em Portugal: Electroliber Lda Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394

Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga - Rua do Cadete, 209 - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 2191 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 810769310.
Fotolitos: Bosatelli, JR Comunicações, Margraf e Reflexo. Composição: Grafibrás.

ANER

Agora sim, você encontrou o que estava procurando!!!
PROGAMES
O MUNDO DOS GAMES
PROGAMES, a locadora que só fala a língua dos game-maníacos oferece a você:
— Locação de consoles, cartuchos e acessórios.
— Distribuição de cartuchos para todo o Brasil.
— Assistência técnica e transcodificação.
— Central de dicas.
— Assessoria para futuros locadores de games e para locadores de vídeos interessados em games.
PROGAMES, a 1ª da região, especializada em NINTENDO, PHANTON, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, GAME BOY, CORE GRAFIX, NEO GEO, ETC.
Tem a sua disposição as últimas novidades do mercado:
— Para NINTENDO: DICK TRACY, DE VOLTA PARA O FUTURO II E III, ROGER RABIT, INDIANA JONES, MEGA MAN III, TURTLES II, YO! NOID, DOUBLE DRAGON III, GREMLINS II.
— Para MEGA DRIVE: MOON WALKER, GOLDEN AXE, SUPER HANG-ON, ZOOM e muito mais.
PROGAMES, o endereço certo para você e seus amigos comprarem novos e usados, venderem e alugarem as últimas novidades do mundo dos games de 3ª, 4ª e 5ª gerações, como consoles, cartuchos, acessórios em geral.
De qualquer cidade do Brasil você pode alugar cartuchos de MEGA DRIVE, NINTENDO, MASTER SYSTEM e PHANTON. Escreva para o clube PROGAMES para ter todas as informações e ser mais um associado.
R. SERRA DO JAPI, 766 — CEP 03309 — TATUAPÉ — SP
R. ALBION, Nº 65 — 2º A — CJ. 24 - LAPA — SÃO PAULO — CEP 05077
TELS: (011) 831-5787/261-7935
Paulo Faccine, 525 - Guarulhos -

PINTOU VÍDEO-GAME.
CAÍ NA REAL.
A REAL SHOP GAME
está sempre na cola dos últimos títulos.
Pintou novidade, cai na Real!.
Ela faz tudo em vídeo-game: compra, troca e vende
fitas e aparelhos, nacionais e importados. Todos!
Masters Systems, Nintendo, Game-Boy, Mega-Drive,
Turbografx e ainda tem mais. Caia na Real.
A locadora dos monstros da cidade. Você não tem saída.
PERTO DA SUA CASA TEM UMA REAL
LOCADORA 24 HORAS
Real SHOP GAME
REAL SHOP VÍDEO - 16 lojas em São Paulo
• Moóca - Tels.: 914-7121 • Santana - Tel.: 950-5379 • Itaim - Tel.: 820-8778
• Santo André - Tel.: 440-4724 • Sta. Cecília - Tel.: 67-1714 • Perdizes - Tel.: 263-7210
• Alphaville/Barueri • São José do Rio Preto - Tel.: 33-4300
Breve nas seguintes lojas da Real Vídeo: Campo Belo - Tel.: 543-9423
• Guarulhos - Tel.: 209-8137 • Pacaembu - Tel.: 67-6776.